

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

# USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER • ΤΕΥΧΟΣ 7 • ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1990 • ΔΡΧ. 400



ΑΦΙΕΡΩΜΑ  
CD-ROM ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

MEGA  
REVIEW

SHADOW  
OF THE BEAST II

POWER ON

Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ  
ΤΗΣ AMSTRAD

PLUS MODEM, SPELL SHOP, MIDI,  
16BIT-8BIT, TIPS, ADVENTURES, NEA

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

- HEROES • MATRIX MARAUDER • RVF HONDA • COMBO RACER
- CODENAME: ICEMAN • ORIENTAL GAMES • DYNASTY WARS



THE ULTIMATE DRIVING COMPILATION

# WHEELS OF FIRE

TURBO OUTRUN • CHASE H.Q. • HARD DRIVIN' • POWER DRIFT

DOMARK

ocean

USGOLD

ACTIVISION

# WHEELS OF FIRE

THE ULTIMATE DRIVING COMPILATION



TURBO OUTRUN • CHASE H.Q. • HARD DRIVIN' • POWER DRIFT

THE ULTIMATE DRIVING COMPILATION

# WHEELS OF FIRE

TURBO OUTRUN • CHASE H.Q. • HARD DRIVIN' • POWER DRIFT



LAMIA, TEL-(0231)33390



ΕΙΣΑΙ ΣΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ;  
ΘΕΛΕΙΣ SOFTWARE ΓΙΑ  
ΤΟ COMPUTER ΣΟΥ;  
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ Η  
ΓΡΑΨΕ ΣΤΟ B.C.C.  
ΟΛΑ ΜΕ  
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΣΤΑ B.C.C. ΥΠΑΡΧΟΥΝ  
ΠΑΡΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΙ  
ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΓΙΑ  
ΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ  
ΣΑΣ Η ΤΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ  
ΤΟΥΣ  
ΡΥΤΗΣΤΕ  
ΜΑΣ

**B.C.C. Ltd** ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ  
ΣΟΛΩΜΟΥ 62 ΤΗΛ. 5233001

A-500

A-2000

Monitor

Μνήμες

Περιφερειακά

Και όπως πάντα

όλο το Software

για την

Amiga

**AMIGA**

**AMIGA**  
ΑΠΑΓΟΡΕΥΕΤΑΙ Η ΣΤΑΘΜΕΥΣΗ ΣΤΑ COMPUTER SHOPS  
ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΜΟΝΟ ΣΤΟ  
**BRAIN COMPUTER CENTER**

ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΑΘΜΟ

**B.C.C. Ltd** ΣΤΑ ΠΕΥΚΑΚΙΑ  
ΤΡΩΑΔΟΣ 1-3, ΤΗΛ. 2758334

ΤΟΥ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥ

A-500, A-2000

Περιφερειακά

Software

Και θυμηθείτε

στα ΠΕΥΚΑΚΙΑ

μπορείτε να

παιζετε με

Amiga με

300 δρχ

την

από

**B.C.C. Ltd**  
ΠΡΟΤΑΣΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ  
ΕΧΕΙΣ AMIGA; ΑΝ ΝΑΙ  
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟΝ  
ΕΚΤΥΠΩΤΗ CITIZEN  
SWIFT-9 Η SWIFT-24  
ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟΣ!  
ΣΤΟ B.C.C.  
ΣΕ ΤΙΜΗ  
ΕΚΠΛΗΞΗ

ΑΝ ΞΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ ΤΟ  
ΣΩΣΤΟ SOFTWARE  
ΓΙΑ ΤΟ COMPUTER  
ΣΟΥ ΠΕΡΑΣΕ  
ΑΠΟ ΤΑ B.C.C.  
ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ  
ΒΡΕΙΣ ΑΥΤΟ  
ΠΟΥ ΘΕΛΕΙΣ

# COMBO RACER™



## COMBO RACER

Το πρώτο simulation για Home computers. Δεκάδες πίστες ξέφρενης κούρσας και δυνατότητα να δημιουργήσετε τις δικές σας μέσω από τον καταπληκτικό track editor. Παίζεται και με δύο πόικτες ταυτόχρονα (οδηγός - συνοδηγός).

AMIGA — ATARI ST



DELTA  
COMPUTERS



Screen shots from various versions.





# Subbuteo®

The Computer Game

**The classic table top football game – now on YOUR computer.**



SCREEN SHOTS FROM AMIGA



Millions of people throughout the world have enjoyed playing Subbuteo in their home. That excitement has now been transferred to the home computer taking advantage of the latest technology.

With full 360° 3D viewpoint with multi-visual zoom facility and rotating pitch

Conforms to official F.I.S.A. rules

Compete against friend, foe or computer opponent with the computerised referee always in charge

Experience real football action in league or single games with, fouls, free kicks, penalties, offside, throw-ins, corner kicks and goal kicks. Play at novice, league or international level including Goliath Game's renowned artificial intelligence and depth of game-play (Restricted features on 8 bit)

**Available for Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST, Amiga and IBM PC.**

Published by

ELECTRON  
**ZOO**

Programmed by

**GOLIATH  
GAMES**

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

**GREEKSoftware**

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443759, 6448505, FAX: 01/6442412



ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461  
ΑΘΗΝΑ  
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ  
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ  
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ  
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ  
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ  
ΣΤΑΘΗΣ ΓΙΩΤΑΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ  
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ  
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ  
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ  
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ

LAY-OUT  
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ  
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ  
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ  
R.M.G.

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ  
ΦΩΤΟΚΥΤΤΑΡΟ Ε.Π.Ε.  
ΤΗΛ:75.16.333

ΜΟΝΤΑΖ  
Σ. ΠΕΤΡΟΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ  
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι  
συντάκτες στα άρθρα τους δεν  
αποτελούν απαραίτητα και θέση του  
περιοδικού.

Οποδήποτε υλικό παραδίδεται  
στο περιοδικό περιέρχεται  
αυτόματα  
στη κατοχή του και δεν  
επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ  
ΕΛΛΑΔΑ: 4400  
ΚΥΠΡΟΣ: 5000



● 9

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ  
ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΕΚΔΟΣΗ

● 10

PREVIEWS

● 14

POWER ON

● 22

A M I G A  
STAY COOL

● 24

TOS - ΑΥΤΟΣ  
Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ

● 26

ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ  
ΓΙΑ P C

● 28

A R C H I E

● 30

A M S T R A D  
ΑΡΧΕΙΑ ΣΕ  
LOCOMOTIVE  
B A S I C

● 32

C - 6 4 T H E  
PRINTMASTER

● 33

A M I G A  
FANTAVISION

● 36

M E G A  
R E V I E W

● 48

SIMULATION  
S E C T I O N

● 50

M I N I  
REVIEWS



# ΕΠΙΕΧΟΜΕΝΑ

## ● REVIEWS

- 41 MATRIX MARAUDERS
- 42 ORIENTAL GAMES
- 44 DYNASTY WARS
- 46 COMBO RACER
- 47 RVF HONDA
- 52 HEROES
- 54 HOUSE MIX
- 56 TENNIS
- 58 KHALAAN
- 60 THUNDER STRIKE
- 63 X-OUT, STRYX
- 64 F-19, HOSTAGES
- 65 TURRICAN
- 65 STUNT CAR RACER

## ● 77

Ο ΚΟΣΜΟΣ  
ΤΟΥ ΜΙΔΙ

## ● 79

MODEMS:  
Ο ΚΟΣΜΟΣ  
ΜΕΣΑ ΑΠΟ  
ΚΑΛΩΔΙΑ

## ● 84

ADVENTURES'  
PARADISE

## ● 93

CD ROMS:  
ΑΤΕΛΕΙΩΤΑ  
MEGA BYTES  
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ

## ● 95

MAIL ORDER

## ● 62 CONSOLE REVIEWS

## ● 63 16 BIT - 8 BIT

## ● 68 TIPS 'N TRICS

## ● 74 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

## ● 91 SPELL SHOP





Ο ΗΡΩΑΣ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ  
ΤΟΥ '80 ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ !!

# IMPOSSAMOLE

CHANGED BY ALIENS INTO IMPOSSAMOLE

Ο Monty γίνεται σούπερ - ήρωας και αναλαμβάνει την  
δυσκολότερη περιπέτεια της ζωής του  
σε ένα παιχνίδι με 200  
όθονες δράσης



SSZZZZ - THUD - WHAT WAS THAT?

- AN ATTACK BY GIANT COCONUTS.

- CAPTURED BY SOME ALIEN "THINGIES".

CLICK

THIS - A GIANT MOLETRAP - ZZAP!!

READY FOR ANY MISSION - NEAR

GERRRONAMOLE!!

AMIGA  
AMSTRAD  
6128

DELTA

COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ 5820643 - 5811532





**Α**γαπητοί αναγνώστες και αγαπητές του USER, με μεγάλη μου χαρά σας καλοσορίζω στο τεύχος Οκτωβρίου. Καταρχήν να σας συστηθώ. Λέγομαι Ρενάτο Γκρελλόνι και έχω αναλάβει το δύσκολο έργο του Γ. Κουσέρα (ο οποίος υπηρετεί τη πατρίδα τώρα!). Απο αυτό το μήνα, εγώ θα σας ξεναγώ στις σελίδες του περιοδικού μας. Όμως ας μη χάνουμε καιρό και ας πάμε κατευθείαν στο "ψητό". Για αυτό το μήνα έχουμε σαν κύριο θέμα ένα μελλοντικό τρόπο διασκέδασης ...τα CD- ROM Games, που όπως θα διαβάσετε έχουν πλέον ξεφύγει από το πειραματικό στάδιο και κυκλοφορούν στην αγορά (δυστυχώς όχι στην Ελληνική). Σαν Mega Review υπάρχει το θρυλικό SHADOW OF THE BEAST II με μία ακόμα πιο φανταστική εισαγωγή και ένα ακόμα πιο φανταστικό μπλουζάκι στην συσκευασία του παιχνιδιού. Επίσης υπάρχουν δύο καινούργιες στήλες, η STAY COOL με διάφορα tricks για την Amiga και η στήλη με τα modems, όπου κάθε μήνα θα έχει παρουσιάσεις ελληνικών βάσεων δεδομένων και γενικά οτιδήποτε έχει σχέση με την κίνηση στα Ελληνικά τηλεφωνικά καλώδια!. Στίς μαυρόασπρες σελίδες θα βρείτε αρκετή ύλη που αφορά όλα τα formats υπολογιστών και είναι αρκετά ενδιαφέροντα. Στη στήλη adventure's paradise μπορείτε να διαβάσετε για το αρκετά καλό CODENAME: ICEMAN. Λίγο πιο κάτω αξίζει να ρίξετε και μία ματιά στο μαγαζάκι με τα ξόρκια (Spell Shop), μία και μπορεί να υπάρχει κάποια λύση adventure που σας ενδιαφέρει. Τέλος, στα Reviews θα δείτε αρκετές συλλογές με προγράμματα γνωστά και μη, μία που το καλοκαίρι, ακόμα και οι προγραμματιστές πρέπει να κάνουν διακοπές! Όμως εδώ θα πρέπει να σας αφήσω και να σχοληθώ με το αγαπημένο μου σπόρ(!): με το μαστίγωμα των συντακτών !!. Ναι, θυμάμαι ακόμα τη στιγμή που ο Κουσέρας μου παρέδωσε με δέος αυτό το χρήσιμο εργαλείο (το μαστίγιο) της δουλειάς μας και σκοπό έχει να κάνει τους συντάκτες να τελειώνουν στην ώρα τους τα Reviews !

ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ ΡΕΝΑΤΟ  
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ



- Δ.Ε.Η. (Δεν Έχουμε Ηλεκτρικό!!)  
Αυτή τη φορά χτύπησε ο δαίμων του ηλεκτρικού, με αποτέλεσμα να δουλεύουμε νυχτερινή βάρδια σε DTP, Υπολογιστές κ.τ.λ. Η γεννήτρια που φτιάξαμε για τις ανάγκες των υπολογιστών, δεν μας κάλυψε γιατί όλη την ώρα οι συντάκτες σταματούσαν να κάνουν πετάλι(!) για να πιάσουν τα joysticks στα χέρια! Και βέβαια η κακοποίηση μας ξαναχτύπησε. Ας ελπίσουμε ότι τον επόμενο μήνα το ρεύμα θα ρέει άφθονο στις ωλέβ.. συχνώμη στα καλώδιά μας!



## FEDERATION QUEST 1 BSS JANE SEYMOUR

**Β**ρισκόμαστε στο μέλλον και έχουν περάσει δέκα ολόκληρα χρόνια από τότε που μία τεράστια επιστημονική αποστολή είχε ξεκινήσει για εξερεύνηση του γαλαξιακού σπειρώματος του Ορίωνα. Χωρίς όμως να γίνει γνωστό στο κέντρο ελέγχου στην Γη, προκύπτει ένας λάθος υπολογισμός και η αποστολή περνάει κοντά από το άστρο Wolf-Raert με αποτέλεσμα να εκτεθεί ολόκληρος ο στόλος σε τρομερά μεγάλη δόση ραδιενέργειας.

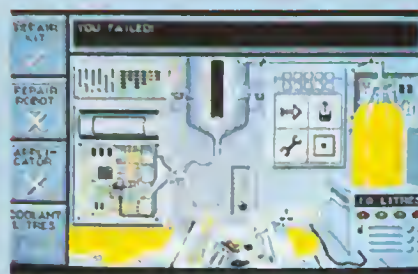
Ετσι οκτώ χιλιάδες έτη φωτός μακριά στην Γη φτάνει ένα σήμα εκτάκτου ανάγκης και παίρνεται η απόφαση να σταλεί ένας αξιωματικός ανώτατου βαθμού -που όπως θα καταλάβατε είστε εσείς- για να εξετάσει την κατάσταση. Αυτή λοιπόν εί-



ναι η υπόθεση του νέου παιχνιδιού της Gremlin Graphics που φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον.

Το gameplay θυμίζει Dungeon Master και η υπόθεση θυμίζει ακόμα περισσότερο Xenomorph.

Συνδυάζει στοιχεία στρατηγικής, real time δράση με όριο χρόνου και role playing. Θα υπάρχουν πάνω από τριάντα εξωγήινα όντα και τρελά μέλη του πληρώματος με



animation και έξυπνες υπορουτίνες κίνησης, πάνω από εκατό αντικείμενα που θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, πάνω από 200K ηχητικών εφέ, πάνω από είκοσι επίπεδα δυσκολίας το ένα πιο δύσκολο από το άλλο και πάνω από εκατό δωμάτια στα τρία επίπεδα του σκάφους που επικοινωνούν με σκάλες και ασανσέρ. Όλα πάνω δηλαδή! Θα κυκλοφορήσει μόνο σε Atari ST, STE και Amiga.

## VENUS THE FLYTRAP



**Ο**ταν οι άνθρωποι στα μέλλον, λόγω της μόλυνσης του περιβάλλοντος κατέστρεψαν όλα τα είδη εντόμων πάνω στη Γη, διαταράχθηκε σε παλύ μεγάλο βαθμό το οικολογικό σύστημα. Ετσι οι επιστήμονες αποφασίσαν να φτιάξουν τεχνητά έντομα για να απακαταστήσουν την οικολογική ισορροπία του πλανήτη. Κάτι όμως φαίνεται ότι πήγε στραβά και τα νέα είδη εντόμων είχαν την ακριβώς αντίθετη συμπεριφορά και αρχίσαν να καταστρέφουν τα πάντα. Ο μαναιδικός τράπας να σταματήσει αυτή η καταστροφή ήταν να φτιάξουν ένα άλλα είδος εντόμου που θα κυνηγούσε και θα κατέστρεφε τα υπόλοιπα... Το Venus The Flytrap είναι άλλα ένα νέο παιχνίδι της Gremlin Graphics και όπως παλύ σωστά τα περιγράφει η ίδια η εταιρεία είναι ένα multi directional scrolling platform shoot'em up με πενήντα επίπεδα με δέκα διαφορετικά backgrounds, μυστικά δωμάτια, πίστες bonus, πάμπλλα εχθρικά sprites, έξι διαφορετικά όπλα και ασπίδα. Ελέγχετε λαιπάν αυτά τα μαναιδικά έντομα που δεν πετάει!!! αλλά περπατάει και πηδάει. Ενδιαφέραν σημείο του παιχνιδιού είναι ότι στα έδωφας υπάρχουν ορισμένα icons, που όταν πατηθεί πάνω το έντομό σας το επηρεάζουν ανάλογα πχ. μπορεί να αποκτήσει την ικανότητα να περπατάει ανάπαδα δηλαδή στα 'ταβάνι' τα πάνω μέρας της πίστας!!!! Θα κυκλοφορήσει σε Atari ST, STE και Amiga.

## LEAVIN' TERAMIS

**Τ**ο Leavin' Teramis είναι ένα arcade shoot'em up που υπόσχεται πολλά. Είστε μέσα σε ένα τεράστιο διαστημόπλοιο που έχει καταληφθεί από εξωγήινες μορφές ζωής και προσπαθείτε, τι άλλο παρά να επιβιώσετε. Κάτι μου θυμίζει, τι μου θυμίζει... Στο δρόμο σας θα συναντήσετε πολλά και διαφορετικά τέρατα



που έχουν ένα κοινό σκοπό... να δείτε το game over στην οθόνη σας. Θα κυκλοφορήσει σε Amiga, Atari ST, STE



# U . N . S Q U A D R O N

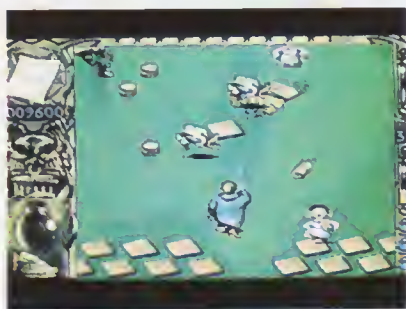
**Τ**ο U.N. Squadron είναι ένα καθαρόαιμο shoot-em-up, είναι μετατροπή (της U.S.GOLD) ενός επιτυχημένου coin'op της CAPCOM. Το παιχνίδι έχει τρία αεροπλανάκια με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα και διαλέγοντας ένα από αυτά θα αντιμετωπίσετε όρδες εχθρικών sprites. Υπάρχει επιλογή για να παί-



ζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα σαν σύμμαχοι και θα κυκλοφορήσει για C64 C/D, Amstrad C/D, Spectrum C, ST & Amiga.

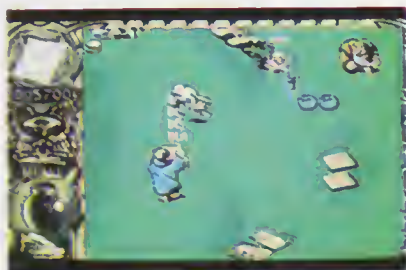
## M Y S T I C A L

**Σ**ε αυτό το παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο ενός μαθητευόμενου μάγου που αφού έκανε ένα λάθος



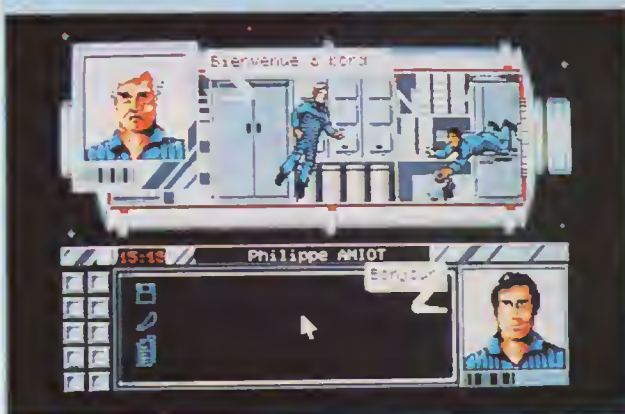
spell σκόρπισε τα rotions του δασκάλου του σε πολλούς διαφορετικούς κόσμους-διαστάσεις. Ετσι τώρα μεταφέρεστε από κόσμο σε κόσμο μαζεύοντας τα χαμένα κομμάτια και αντιμετωπίζοντας διάφορα πλάσματα και στο τέλος κάθε κόσμου έναν κακό θεό. Στο δρόμο σας θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αρκετά spells και θα έχετε και την βοήθεια του δασκάλου σας.

Γραφικά, ήχο και κίνηση σε υψηλά επίπεδα μας υπόσχεται η Infogrames και υπολογίζεται ότι το



παιχνίδι θα είναι έτοιμο μέσα στον Δεκέμβρη. Θα κυκλοφορήσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.

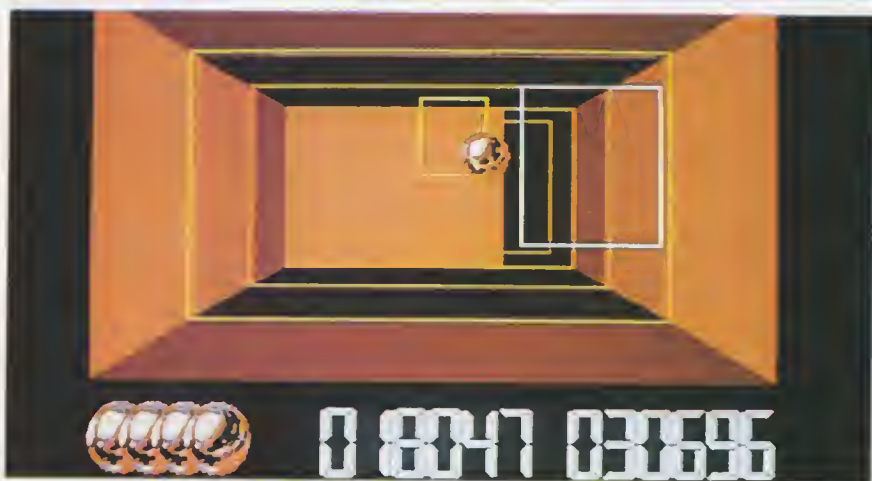
## MURDERS IN SPACE



**Τ**ο Murders In Space είναι ένα νέο παιχνίδι που μας έρχεται από την γνωστή γαλλική εταιρεία Infogrames και χαρακτηρίζεται σαν detective adventure. Ο χρόνος του παιχνιδιού το 2005 και ο τόπος, α διαστημικός σταθμός 'Pegasus Space Consortium' που έχει να εκπληρώσει την αποστολή GW-003 (αυδεμία σχέση με γλώσσα προγραμματισμού γνωστού υπολογιστή). Και ενώ όλα πηγαιναυν καλά, γίνεται στan σταθμό μια απόπειρα δολοφονίας, αναστατώνοντας τα 8 μέλη του πληρώματος. Παίρνοντας λοιπόν, τον ρόλο ενός detective καλείστε ως νέος Sherlock Halms να διελευκάνετε το μυστήριο και να βρείτε ταν ένοχα. Το όλο παιχνίδι βασίζεται σε διαλόγους, ενώ φυσικά υπάρχει animation και στοιχεία εξομοίωσης όπως η πλοήγηση του σταθμού, ραδιοτηλεοπτική επικοινωνία με την Γη και η έλεψη βαρύτητας. Η βάση αποτελείται από έξι τμήματα που πρέπει να ερευνήσετε και εκτός των άλλων οι κατασκευαστές του παιχνιδιού υπόσχονται βιολογικές και αστρονομικές εμπειρίες... Θα κυκλοφορήσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.



## THE LIGHT CORRIDOR



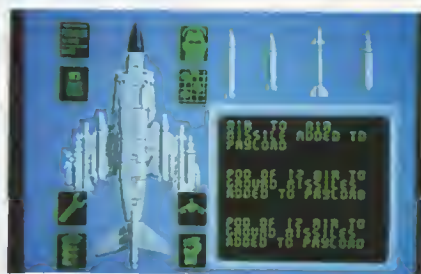
"**Η** ηχώ του φωτός πάνω στα τοιχώματα της σιωπής" έτσι περιγράφει η Infogrames το Light Corridor αλλά εμείς χωρίς ίχνος λογοτεχνικής έμπνευσης θα το περιγράψουμε σαν ένα "τρισιδιάστατο break out μέσα σε μία σύραγγα με ένα μπαλάκι να κοπανιέται στα τοιχώματα και στην ρακέτα και εσάς να κοπανιέστε στο joystick...". Σκοπός σας είναι κουνώ-

ντας μία ρακέτα κατά μήκος και κατά πλάτος του τούνελ να οδηγήσετε μέσα από εμπόδια ένα μπαλάκι στην έξοδο και να ελευθερώσετε το φυλακισμένο φως για να κατακλύσει για άλλη μιά φορά το σύμπαν. Θα υπάρχουν τα απαραίτητα bonus καθώς και η δυνατότητα να σχεδιάζετε τις δικές σας πίστες. Θα κυκλοφορήσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.

## OPERATION HARRIER



**Τ**ο Operation Harrier είναι ένα arcade-simulator και βασίζεται στην τεχνική ROTOSCAPE που έχει χρησιμοποιηθεί στο Rotox. Το σενάριο σας θέλει πιλότο αυτή την φορά, ενός McDonnell-Douglas AV-8B Harrier II. Η περιοχή και ο χρόνος δράσης, η Μέση Ανατολή



στο κοντινό μέλλον. Σκοπός σας είναι να πάρετε πίσω μία κλεμμένη πυρηνική κεφαλή και αυτό μπορεί να γίνει μόνο μετά από μία σειρά αποστολών που πρέπει ΕΣΕΙΣ να διαλέξετε με την σωστή σειρά. Θα κυκλοφορήσει από την U.S. GOLD για ST, Amiga, PC & συμβατούς.

## METAL MASTERS



**Ε**υτυχώς που η Infogrames θγάζει και κανένα παιχνίδι με φυσιολογική υπόθεση γιατί μας κάνει και ανυσηχούμε για την ψυχική υγεία των προγραμματιστών της (θλσπε Alpha Waves κτλ.) που κάνουν όμως αρκετή και ποιοτική δουλειά. Το πιο καινούργιο από αυτά λεγεται Metal Masters και είναι όνομα και πράγμα.

Σε αυτό θα μπορείτε να χειριστήτε ένα μικρό ρομποτάκι σε μέγεθος πολυκατοικίας με καταστροφικές δυνατότητες ανάλογες του μεγέθους. Αρχίζοντας το παιχνίδι έχετε ένα ορισμένο χρηματικό ποσό και με αυτό αγοράζετε εξαρτήματα για να φτιάξετε το ρομπότ σας. Αφού το κατασκευάσετε μπορείτε να λάβετε μέρος σε ένα από τα έξι αθλήματα (να πετύχετε έναν στόχο με πυραύλους να καταστρέψετε ένα συμπαγή τοίχο από παλιοσιδερά κ.α.) ή να μονομαχήσετε με άλλα ρομπότ σε μία από τις δεκα αρένες που έχει το παιχνίδι. Αν κερδίσετε θα πάρετε λεφτά και με αυτά θα μπορέσετε να αγοράσετε καλύτερα εξαρτήματα για το ρομπότ σας, θα ξαναλάβετε μέρος σε αγώνες και πάει λέγοντας. Τελικός σας σκοπός είναι να νικήσετε το υπερ-ρομπότ και να γίνετε στη θέση του Metal Master. Θα είναι έτοιμο μέσα στον Νοέμβριο και θα κυκλοφορήσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.





## ALPHA WAVES - THE DREAM GENERATOR

**T**ο Alpha Waves είναι άλλο ένα παιχνίδι από την Infogrames που όπως υποστηρίζει δεν είναι απλώς ένα καινούργιο παιχνίδι αλλά κάτι το πρωτοφανές στον χώρο και το χαρακτηρίζει σαν Emotional Software. Το παιχνίδι βασίστηκε σε μία ιδέα "που γεννήθηκε από το κίνημα New Age που είναι το πόντρεμα του πνεύματος με την τεχνολογία... και μπορεί να ξεκουράσει τον εγκέφαλο φέρνοντας τον σε μια κατάσταση βαθιάς ηρεμίας που μπορεί να οδηγήσει και σε όνειρα...". Αυτά και άλλα πολλά υποστηρίζει η γαλλική εταιρεία. Πέρα από όλα αυτά όμως, αν προσγειωθούμε στην πραγματικότητα και κοιτάξουμε το παιχνίδι θα δούμε ότι δεν είναι παρά ένα 3D - platform game.

Ελέγχετε ένα αντικείμενο και πρέπει να το καθοδηγήσετε (μέσα σε μία τρισδιάστατη κυβική πίστα) από πλατφόρμες και σκαλοπάτια μέχρι να φτάσετε στην κορυφή της πίστας όπου υπάρχει και η έξοδος για το επόμενο επίπεδο. Αυτός ο παράξενος κόσμος θα κατοικείται από πολυγωνικά πλάσματα!!! και σίγουρα θα είναι πολύ ατμοσφαιρικός. Θα κυκλοφορήσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.

## EAGLE'S RIDER

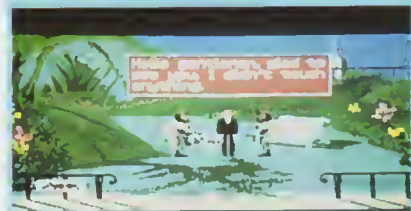
**T**ο Eagle's Rider είναι ένα arcade-adventure διαστημικού περιεχομένου και μας έρχεται και αυτό από την Info-grames.

Ελέγχοντας ένα μαχητικό σκάφος πρέπει να ταξιδέψετε από βάση σε βάση και στο τέλος να βρείτε το εχθρικό αρχηγείο και να το καταστρέψετε.

Υπάρχουν αρκετοί αντίπαλοι, μετεωρίτες, πειρατικά διαστημόπλοια, μαύρες τρύπες και μαγνητικά πεδία που σκοπό έχουν να δυσκολέψουν την αποστολή σας.

Σε αντίθεση με τα παραπάνω το σκάφος σας είναι τρομερά ευέλικτο, και έχει έναν υπολογιστή που παρέχει πολλές πληροφορίες. Θα κυκλοφορήσει για ST & AMIGA.

## OPERATION STEALTH



**M**ετά την μεγάλη επιτυχία της γαλλικής εταιρείας Delphine Software το "Future Wars" ακολουθεί το Operation Stealth. Βασίζεται σε ένα σενάριο κατασκοπίας με πρωταγωνιστή έναν υπερπράκτορα σε στυλ James Bond τον Glames John. Παίζοντας τον ρόλο του πρέπει να πάρετε πίσω ένα κλεμένο αεροσκάφος υψηλής τεχνολογίας που βρίσκεται σε μία χώρα της λατινικής αμερικής. Είστε εφοδιασμένος με εξωτικά όπλα όπως: στυλό που ρίχνει οξύ, τσιγαρόχαρτο που παίρνει δακτυλικά αποτυπώματα, ένα ηλεκτρονικό αποκωδικοποιητή χρηματοκιβωτίων, μια ξυριστική μηχανή που είναι μαγνητόφωνο και άλλα πολλά. Φυσικά έχετε να αντιμετωπίσετε Ρώσους πράκτορες, ένα τρελλό δικτάτορα και πλήθος άλλων παγίδων. Το παιχνίδι έχει πολύ χιούμορ και βασίζεται στο επιτυχημένο σύστημα Cinematique, που τώρα έχει βελτιωθεί ακόμα περισσότερο. Θα κυκλοφορήσει από τη U.S.GOLD για ST, Amiga και PC.



# HAND HELD CONSOLE WARS

(ΜΕΡΟΣ Ι)



**Η** μάλλον καλύτερα ο τίτλος θα έπρεπε να είναι Sega εναντίον Atari ή ακόμα καλύτερα Game Gear εναντίον Lynx.

Game Gear λοιπόν η νέα φορητή παιχνιδομηχανή της Sega και τα χαρακτηριστικά της καθόλου ευκαταφρόνητα. Βασίζεται στον μικροεπεξεργαστή Z-80A (όπως και η 8μπιτη Master System) που τρέχει στα 3.58MHz, έχει μία οθόνη 3.2 ιντσών που προσφέρει μεγαλύτερη ανάλυση από το Lynx μέχρι και 480 x 146 (αλλά πιο πολύ θα χρησιμοποιηθεί ένα mode με 160 x 146) με 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από παλέτα 4096 και οι διαστάσεις του είναι 103mm x 210mm x 38mm.

Τα πρώτα παιχνίδια που θα κυκλοφορίσουν στην αγορά θα είναι το Super Monaco Grand Prix



και το Columns μία μετατροπή από ένα γιαπωνέζικο coin'op που θυμίζει Tectis.

Το μεγάλο ατού όμως του Game Gear είναι ότι μέσω ενός adaptor (που θα χρεώνεται επιπλέον) θα μπορεί να παίζει παιχνίδια του Master System!.

Η τιμή του στην Ιαπωνία πρόκειται να είναι γύρω στα 150 δολάρια και των παιχνιδιών από 20 μέχρι 30 δολάρια.

Όσο για το Master System πρόκειται να κυκλοφορήσει σε διαφορετικό κουτί και αναμένεται να είναι φθηνότερο.



# HAND HELD CONSOLE WARS

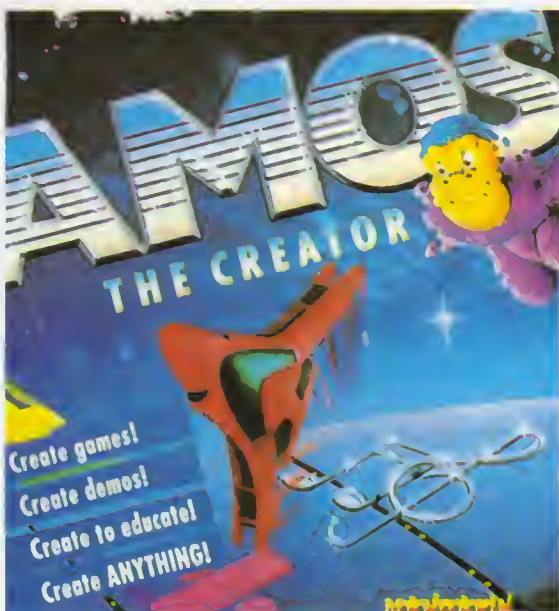
(ΜΕΡΟΣ II)

**Ε**ξω από τον χορό όμως δεν μπορούσε να μείνει η NEC, και έτσι εμφανίστηκε μια hand held έκδοση του επιτυχημένου της PC Engine. Βασίζεται και αυτό, στον Z80 που τρέχει όμως σε διπλάσια ταχύτητα από αυτόν της Sega, στα 7.16MHz. Επίσης έχει διπλάσια παλέτα χρωμάτων και μπορεί να απεικονήσει μέχρι και 256 χρώματα ταυτόχρονα!!! σε μία οθόνη που έχει ανάλυση 320x224!!! Ελεος, έτσι όπως πάνε αυτοί οι Ιάπωνες θα μας παρουσιάσουν σε λίγο καμιά hand held Amiga!!!!...



## ΤΙ ΕΙΧΕ Ο ST ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΙΧΕ Η AMIGA!

**Ε**πιτέλους κυκλοφόρησε το πρόγραμμα που περιμένανε όλοι οι Amiga users από καιρό. Πρόκειται για την έκδοση του STOS (ένα επιτυχημένο σύστημα δημιουργίας παιχνιδιών για ST) της Mandarin Software για Amiga. Λέγεται AMOS και είναι ένα ολοκληρωμένο πακέτο δημιουργίας παιχνιδιών. Το πακέτο περιλαμβάνει την AMOS Basic, Sprite Editor, Map Designer, δύο arcade, ένα graphical adventure και ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, manual 300 σελίδων, πάνω από 80 παραδείγματα, sample ήχους και πάνω από 600 animated sprites για να χρησιμοποιήσετε στα παιχνίδια σας. Εκτός από τα παραπάνω, μέσα στα χρόνια θα κυκλοφορήσουν ένας Compiler και το AMOS 3D, μία επέκταση της γλώσσας έτσι ώστε να χειρίζεται τριδιάστατα γραφικά με ευκολία. Το AMOS άργησε να κυκλοφορήσει γιατί δεν έγινε απλώς μεταφορά του από το STOS αλλά ξαναγράφηκε από την αρχή, έτσι ώστε να εκμεταλλευτεί πλήρως όλες τις hardware δυνατότητες της Amiga. Το αποτέλεσμα: να δημιουργείτε και να κινείτε όχι μόνο software sprites αλλά και hardware sprites με μεγάλη ταχύτητα με την βοήθεια του blitter, να μπορείτε να δείτε μέχρι και οκτώ οθόνες ταυτόχρονα έχοντας η κάθε μία την δικιά της παλέτα και ανάλυση!!!, κίνηση οθόνων με την βοήθεια του blitter, δυνατότητα εισαγωγής μουσικών κομματιών και ήχων από το Soundtracker, Sonix και GMC και τελευταίο και πιο ενδιαφέρον την δυνατότητα μεταφοράς παιχνιδιών από το STOS. Προς το παρόν δεν κυκλοφορεί στην Ελλάδα αλλά μην ανιαστείτε, μέχρι να έρθει μπορείτε να γράψετε το αενάρια του



## ΚΑΝΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗ!!!

**Ν**αι καλά διαβάσατε "κάντε την Amiga σας εκτυπωτή", όσο για το γιατί και πως μπορεί να γίνει αυτό υπεύθυνη είναι η εταιρεία Music Suite. Το να μεταφέρεις αρχεία και δεδομένα από έναν τύπο υπολογιστή σε έναν άλλο ήταν πάντα πρόβλημα.

Πρέπει να θρείς τα κατάλληλα προγράμματα επικοινωνίας, τα κατάλληλα καλώδια και πάλι η μεταφορά δεν είναι εγγυημένη 100% πχ. αν μεταφέρετε ένα κείμενο από ST σε Macintosh τότε τα TABs του ST στον Macintosh εμφανίζονται σαν μηλαράκια!!! Η ιδέα που είχε η Music Suite λέγεται Printercept και αποτελείται από το software και ένα κοινό καλώδιο που συνδέει την παράλληλη θύρα της Amiga με την θύρα εκτυπωτή του άλλου υπολογιστή. Τρέχοντας λοιπόν το software, κάνει το άλλον υπολογιστή να νομίζει ότι η Amiga είναι εκτυπωτής. Έτσι μπορείτε "εκτυπώνοντας" στον άλλο υπολογιστή να μεταφέρετε ότι αρχείο θέλετε ακόμα και με το ίδιο text format (bold, italic, light κτλ). Και όχι μόνο αυτό αλλά μπορεί να μετατρέψει οποιοδήποτε αρχείο κειμένου σε format για Protex ή Scribble καθώς και εικόνες σε format IFF.

Το Printercept κοστίζει 34.95 λίρες και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Music Suite ή Glanyrafon House, Cenarth, New-castle Emlyn, Dyfed SA389JN.

Φημολογείται ότι η επόμενη version θα κάνει την Amiga να νομίζει ότι είναι φούρνος.





ΚΑΙ

## Η COMMODORE ΣΤΟ CONSOL-O-ΠΑΙΧΝΙΔΙ

**N**αι, καλά ακούσατε εκτός από την AMSTRAD (σχετικό άρθρο υπάρχει σ' αυτό το τεύχος), παιχνιδιομηχανές θα βγάλει και η Commodore.

Το πιο διαδεδομένο μοντέλο της, δηλαδή ο C-64, θα υπάρχει τώρα σαν παιχνιδιομηχανή με υποδοχή για cartridges και θα είναι βασισμένο (όπως και ο παλιός C-64) στο 6502. Πολλά Software houses έχουν δείξει ενδιαφέρον στο νέο σχέδιο της Commodore.

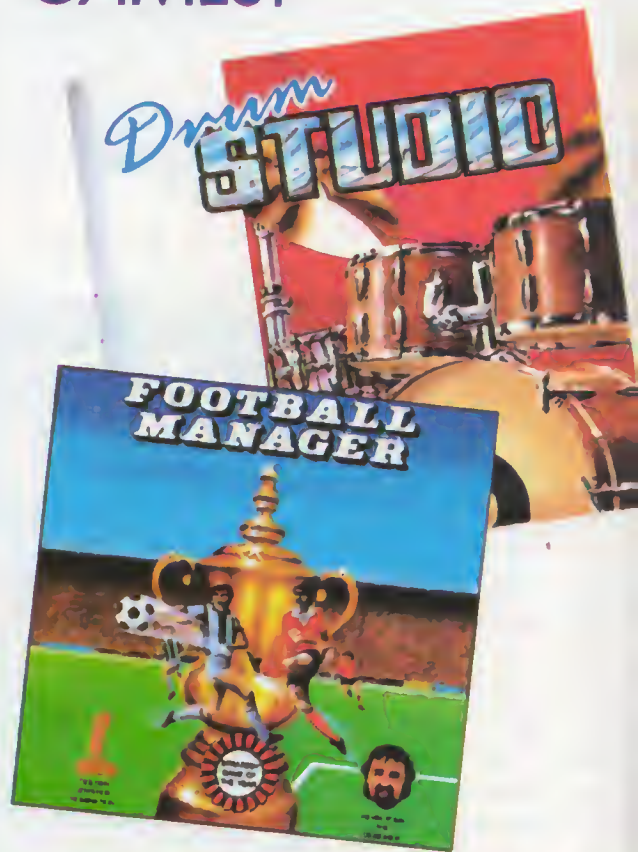
Η Thalamus θα μετατρέψει σε cartridge τα παλιά καλά Delta, Quedex, Hunters Moon, Hawkeye, Armalyte και Sanxion και θα έχουν για τίτλο γενικό: HITS.

Λέγεται, ότι η Commodore θα το βγάλει στην αγορά σε ένα πακέτο που θα περιλαμβάνει: ένα joystick Cheetah και ένα cartridge χωρητικότητας 4 Megabytes που θα περιέχει τέσσερα παιχνίδια: το Flimbo's Quest της System 3, το Fiendish Freddy της Mindscape, το KLAX της Domark και τελευταίο ΤΟ παιχνίδι που στάθηκε αφορμή σε πολλούς να αγοράσουν C-64, το 1984 football game International Soccer. Βέβαια, εκτός από το C-64 Console, περιμένουμε να δούμε και εκείνο το περίεργο CDTV (Στο τεύχος USER 6 είχε δημοσιευθεί) στην αγορά, το οποίο, η Commodore θα το πλασσάρει σαν ένα μηχάνημα multi-media engine και βασίζεται στην Amiga.

Κάντε υπομονή και αυτό το Χειμώνα έχουν να δουν πολλά τα ματάκια μας (Ελπίζω και τα χεράκια μας!!).

# GAMES

Πολλά GAMES!  
Συναρπαστικά  
GAMES!



Όλοι οι νέοι τίτλοι για συμβατά  
PC, AMSTRAD, AMIGA, ATARI κλπ.

**ΤΩΡΑ!**

στα καταστήματα MICROPOLIS  
θα βρείτε όλα τα TOP GAMES  
σε τιμές... έκπληξη!

## MICROPOLIS

COMPUTERS

• ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357 - Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.180  
• ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνος 34 - Τηλ.: 41.23.694 • ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιομάντη 10 - Τηλ.: 80.85.85



# ΤΙ ΕΙΧΕ Η AMIGA ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΙΧΕ Ο ST!

**Σ**τον ST υπάρχουν αρκετά σχεδιαστικά πακέτα, και μερικά από αυτά είναι πάρα πολύ καλά. Αλλά στο δίπλα στρατόπεδο (βλέπε Amiga) έχει δοθεί περισσότερη σημασία στο θέμα με αποτέλεσμα την δημιουργία προγραμμάτων που πολλοί θα θέλανε να δούνε και στον ST τους. Ε, λοιπόν το θαύμα έγινε ή μάλλον γίνεται, και ένα από τα καλύτερα προγράμματα του είδους αν όχι το καλύτερο, πρόκειται να κυκλοφορήσει για ST. Μιλάμε φυσικά για το Deluxe Paint της Electronic Arts που αυτή την στιγμή αναπτύσσεται για ST κά-



τω από το όνομα "DaVinci" και βασίζεται στην τελευταία έκδοση, DPaint III και μέσα στα χαρακτηριστικά του περιλαμβάνονται και έξτρα υπορουτίνες animation για DTV. Περιμένουμε με αγωνία.

## ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΑΤ ΣΑΣ ATARI ST;

Λυπούμαστε αλλά όσο και να θέλετε δεν γίνεται τέτοιο πράγμα. Το αντίθετο όμως γίνεται και μάλιστα κοστίζει μόνο 199 λίρες. Τόσο κοστίζει το σύστημα ATonce της εταιρείας Vortex και αποτελείται από μία κάρτα που έχει τον 80286 και το απαραίτητο software. Η κάρτα μπορεί να μετατρέψει έναν ST, STE ή Mega σε ένα AT των 8MHz με ένα Norton Factor 6.5!!! Σε έναν 1040 ST το ATonce αφήνει 704K ελεύθερα στον χρήστη ενώ αν υπάρχει μεγαλύτερη μνήμη μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε σαν Ramdisk. Όσο για την



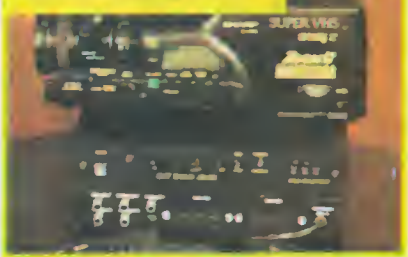
διαχείριση του σκληρού δίσκου, το ATonce μπορεί να "δει" μέχρι και 24 partitions των 32MByte το καθένα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Silica Shop Ltd, 1-4 The Mews, Hartheley Road, Sidcup, Kent D14 4DX.

## ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ GENLOCK ΓΙΑ ATARI ST

Ένα Genlock είναι σίγουρα κάτι που έλειπε από την γκάμα των περιφερειακών του ST. Αυτό το κενό έρχεται να συμπληρώσει ένα genlock από την Αγγλία. Έχει εξόδους composite PAL, RGB και Scart. Μπαίνει κατευθείαν στον ST παρέχει λειτουργία Overscan και προαιρετικά Fader. Κοστίζει στην Αγγλία 199 λίρες και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην THIRD COAST TECHNOLOGIES LTD., UNIT 8 BRADLOEY HALL INDUSTRIAL ESTATE, STANDISH, NR WIGAN, WN6 OXQ.

### COST ST GENLOCK





# SUPER CARS™



There is only one way to win in SUPER CARS. You must finish first, and you must finish with the fastest time. To win, you must finish first, and you must finish with the fastest time. To win, you must finish first, and you must finish with the fastest time.

Look for the Delta Computer logo on the front of the box. The Delta Computer logo is on the front of the box. The Delta Computer logo is on the front of the box.

**DELTA COMPUTER**





## ΛΑΔΩΣΤΕ ΤΑ JOYSTICKS... ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΕΙΜΩΝΑ

**N**αί, θα πρέπει να λαδώσετε τα joysticks σας, (μετά απο την καλοκαιρινή παύση) γιατί ο Χειμώνας που έρχεται μας υπόσχεται πολλά νέα καταπληκτικά παιχνίδια. Και για του λόγου το αληθές διαβάστε πιό κάτω τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν: Βέβαια, υπάρχουν αρκετά ακόμα (που ήδη όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχουν κυκλοφορήσει μερικά), αλλά δεν γράφω όλο τον κατάλογο γιατί, εάν τον δούν οι συντάκτες, όλοι θα μου κάνουν τους αρρώστους και δε θα έρχονται να γράψουν κάνα review !

O N O M A	ΕΤΑΙΡΕΙΑ	F O R M A T
BADLANDS	DOMARK	PC,AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
EAGLE RIDER	INFOGRAMES	AMIGA,ST
MYSTICAL	INFOGRAMES	PC,AMIGA,ST
SPY WHO LOVED ME	DOMARK	PC,AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
CALL OF CTHULHU	INFOGRAMES	-
STUN RUNNER	DOMARK	PC,AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
WHEELS OF FIRE	DOMARK	AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	LUCASFILM	PC,AMIGA,ST
INTERCEPTOR	SSI	PC,AMIGA
SHADOW SORCERER	TSR/SSI	PC,AMIGA,ST

## ΕΛΕΓΞΤΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΤΟ PC ΣΑΣ

**T**ο SOLUS Personal Control Computer είναι ένα εξαιρετικό περιφερειακό για το PC σας που υπόσχεται να του δώσει άλλες διαστάσεις. Κοστίζει 895 δολάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Solus Systems Inc. 4000 Kruse Way Place, 2.285 Lake Oswego, OR 97035 U.S.A. Δεν είναι παρά ένα "κουτάκι" που στις εισόδους του μπορεί να δεχθεί σήματα από αισθητήρες για: θερμοκρασία, υγρασία, πίεση, ένταση ανέμου, ροή υγρών, κραδασμούς, φως, σεισμικές δονήσεις και άλλα!, και στις εξόδους του μπορείτε να συνδέσετε ρελεδάκια που μπορούν να οδηγήσουν συναγερμούς, μηχανές, διακόπτες και ότι άλλο μπορείτε να φανταστήτε. Αυτό το κουτάκι λοιπόν, συνδέεται στην θύρα RS232 και μπορεί να λειτουργήσει και από modem!, εκτός από αυτό μπορεί να συνδεθεί και με άλλες μονάδες και να δημιουργήσει ένα δίκτυο.

Φυσικά υπάρχει και το απαραίτητο software για να εκμεταλευτείτε πλήρως τις δυνατότητες του συστήματος.

Απ'ότι θα καταλάβετε οι δυνατότητες που έχετε είναι άπειρες: από χαζές κατασκευές που θα χτυπάνε συναγερμό όταν κάποιος περάσει μπροστά από ένα φωτοκύταρο που θα έχετε στην πόρτα του σπιτιού σας μέχρι και ιδιοφυή σχέδια που θα ελέγχουν την θερμοκρασία και σε περίπτωση που φτάσει -5°C θα σταματάει την λειτουργία του ψυγείου για οικονομία ηλεκτρικού ρεύματος.

Επίσης μπορείτε να ελέγχετε την ένταση του στερεοφωνικού, του γείτονά σας και όταν περνάει ένα προκαθορισμένο όριο (πιο δυνατά από ψήθυρο) σε μία προκαθορισμένη ώρα (όταν θέλετε να ξεκουραστείτε), να βάζει σε λειτουργία το κασσετόφωνό σας και να παίζει σε πλήρη ένταση το Kill With Power ακολουθούμενο από το Black Arrows Of Death των Manowar για 665 φορές (όχι 666, μην μας πούνε και σατανιστές) ή μέχρι ο αισθητήρας ήχων που έχετε βάλει να πιάσει ήχο περιπολικού της αστυνομίας. Η ακόμα μπορείτε να... μα τι κάνουν αυτοί οι άνθρωποι με τα άσπρα, μα τι θέλετε; αφήστε με σας λέω, τι πάει να πεί είναι για το καλό μου; γιατί αυτό το ρούχο που μου φοράτε έχει μόνο ένα μανίκι;... μα τι κάνετε, ξέρετε ποιός είμαι εγώ; θα πω ένα spell και θα σας κάνω όλους Oric-1 η μάλλον καλύτερα Dragon 64 ή καλύτερα Jupiter Ace ή...

(Σημείωση Αρχισυντάκτη) Για περισσότερες πληροφορίες, για τον εν λόγω συντάκτη απευθυνθείτε στο Ψυχιατρικό τμήμα Δαφνίου !!).



## ΠΕΡΙΠΟΥ ΦΟΡΗΤΟ

**Τ**ο Carry-I είναι ένας υπολογιστής της εταιρείας Flytech. Υπάρχει σε δύο μοντέλα με ίδιο μέγεθος αλλά διαφορετικά χαρακτηριστικά: α

α) 10MHz XT, AMI Bios, 256K Ram επεκτεινόμενη στα 640K, ένα ή δύο 3.5" disk drives των 720K, Serial, Parallel και Game θύρες, CGA, MGA και μετασχηματιστή των 16 Watt.

β) 12MHz, 0 Wait State AT, AMI Bios, 1MB Ram, 20MB Hard Disk Drive (προαιρετικό), ένα ή δυο 3.5" disk drives των 1.44MB, 2 Serial, 1 Parallel, CGA, MGA και μετασχηματιστή των 30Watt. Από χαρακτηριστικά τίποτα το εξαιρετικό εκτός από το μέγεθος... η φωτογραφία πιστεύουμε τα λέει όλα, 240mmX185mmX45mm με το πρώτο μοντέλο να ζυγίζει 1.9Kg-2.4Kg και το δεύτερο 2.1Kg-2.8Kg. Αυτό που δεν καταλάβαμε στην όλη υπόθεση όμως, είναι γιατί να είναι τόσο μικρό, αφού ούτε φορητό monitor έχει ούτε με μπαταρίες δουλεύει οπότε η μόνη χρησιμότητά του είναι να μπορεί να μεταφερθεί κάπου εύκολα, αλλά και πάλι...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να γράψετε στην FLYTECH TECHNOLOGY CO., LTD. MENDELSSOHNSTRASSE 53, 6000 FRANKFURT AM MAIN 1, WEST GERMANY.

## ΕΝΑ ΚΟΜΨΟ ΠΟΝΤΙΚΙ!

**Ο**ταν η τεχνολογία συναντά την αισθητική τότε το αποτέλεσμα είναι προϊόντα όπως το ποντίκι της διπλανής φωτογραφίας. Δεν συμφωνήτε ότι είναι ένα ποντίκι με στυλ;

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συμβατά PC, έχει ανάλυση 200dpi και κοστίζει στη Γαλλία 190 φράγκα.

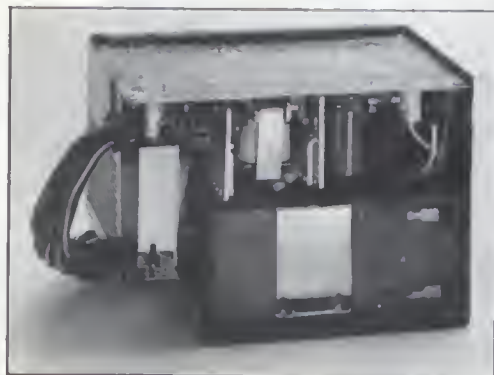
Περισσότερες πληροφορίες για το Logimouse μπορείτε να πάρετε από την εδώ αντιπροσωπεία.

## ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΡΕΥΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΙΚΡΑ ΑΔΕΛΦΑΚΙΑ

**Κ**αθόσατε στο αγαπημένο σας δωμάτιο και παίζετε το αγαπημένο σας adventure που έχετε κάνει installation στον αγαπημένο σας σκληρό δίσκο του αγαπημένου σας PC. Και ξαφνικά τί συμβαίνει; Ναι, αυτό που μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή και είναι ένας από τους χειρότερους φόβους των users όλου του κόσμου: μία μισητή διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος! Την ίδια στιγμή ο μισητός μικρός σας αδελφός μπαίνει στο δωμάτιο κρατώντας στο χέρι ένα ηλίθιο παιχνίδι που αγόρασε με τα λεφτά που του δώσατε τέσσερις μέρες πριν για να πληρώσει τον λογαριασμό της ΔΕΗ, αναφωνώντας "aaa! τόσο γρήγορα το κόβουν το ρεύμα; δεν τόξερα..." και συμπληρώνοντας αμέσως μετά "αύριο κιόλας θα έβγαζα λεφτά από τον κουμπάρά μου και θα το πλήρωνα...".

Οι συνέπειες για σας ποικίλουν από τρείς ώρες χαμένου χρόνου, γιατί δεν είχατε σώσει καθόλου το παιχνίδι, μέχρι και ολοκληρωτική καταστροφή των περιεχομένων ή ακόμα και του ίδιου του σκληρού σας δίσκου. Οι συνέπειες για τον μικρό σας αδελφό εξαρτώνται από από την ψυχική σας ηρεμία... Όλα αυτά θα μπορούσατε να τα αποφύγετε αν είχατε ένα UPS, αλλά η τιμή του μέχρι τώρα ήταν απαγορευτική. Η PC Power & Cooling Inc., μία αμερικάνικη εταιρεία φαίνεται να έχει την λύση για εσάς, το PC σας

και τον μικρό σας αδελφό. Λέγεται InnerSource 2210 και αντικαθιστά το παλιό τροφοδοτικό σας. Έχει μία αυτο-επαναφορτιζόμενη μπαταρία 12 Volt που δεν χρειάζεται καμία συντήρηση από εσάς και σε περίπτωση διακοπής ρεύματος σας ειδοποιεί με ηχητικό σήμα και μπορεί να κρατήσει στη ζωή το PC σας για 5 με 10 λεπτά παρέχοντας ρεύμα

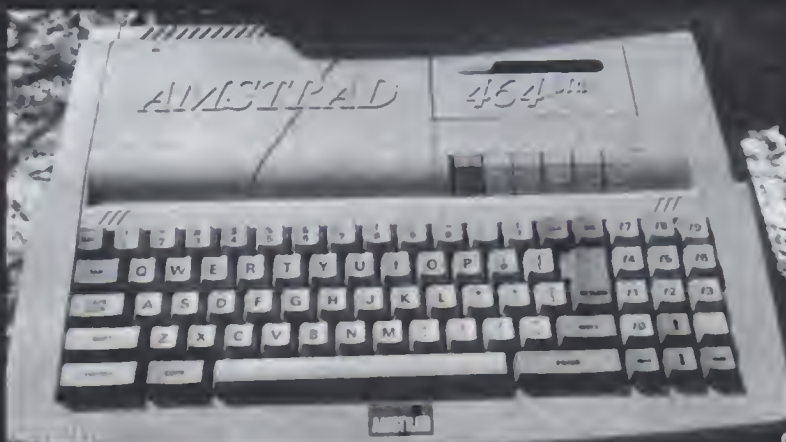


για κατανάλωση της τάξεως των 300W. Μαζί με το τροφοδοτικό δίνεται και ένα χρήσιμο πρόγραμμα που είναι memory resident και σε περίπτωση διακοπής κάνει ένα αυτόματο σώσιμο στη δισκέτα.

Η τιμή του είναι 449 δολάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να γράψετε στην PC Power & Cooling Inc., 31510 Mountain Way, Bonsall, CA 92003. Επίσης η εταιρεία υποστηρίζει ότι το τροφοδοτικό/UPS δουλεύει και σε PCs που οι κατοχοί τους δεν έχουν... μικρά αδελφάκια!







## Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΤΗΣ ΑΜ...

**ΕΡΩΤΗΣΗ:** Τι έχει παλέτα 4096 χρωμάτων, 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, hardware spritew και scrolling ανά pixel προς όλες τις κατευθύνσεις, custom τσιπάκι ήχου και το όνομά του αρχίζει από Α;

**ΑΠΑΝΤΗΣΗ:** Μα φυσικά η AMIGA.

**ΛΑΘΟΣ!** Μιλάμε για την νέα κονσόλα της Amstrad την GX 4000 που ήδη προσφέρεται μαζί με ένα cartidge (το Burnin'

Rubber ένα παιχνίδι της Ocean στο στυλ του Outrun).

Κοστίζει 99 λίρες και αποτελεί το ένα από τα τρία μηχανήματα με τα οποία θα κάνει αντεπίθεση στην αγορά η γνωστή εταιρία.

Τα άλλα δύο είναι ο 464+ με 229 ή 329 λίρες με ασπρόμαυρο ή έγχρωμο monitor αντίστοιχα, και ο 6128+ με 329 ή 429 λίρες με τα ίδια μόνιτορ.

Ο 464+ και ο 6128+ βασίζονται στα παλιότερα μοντέλα, έχουν

έξτρα τσιπάκια για γραφικά και ήχο και παίρνουν και τα cartridges του GX400!

Το νέο look των μηχανημάτων θυμίζει πάρα πάρα πάρα πάρα πολύ την Amiga και κάτι ψθυρίζεται ότι οι νέες δυνατότητες θα είναι εκμεταλλευόμενες μόνο από τα cartridges...

Αυτά προς το παρόν, στο επόμενο τεύχος του USER αναλυτικό test και των τριών μηχανημάτων.

# ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;

**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;

**ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;

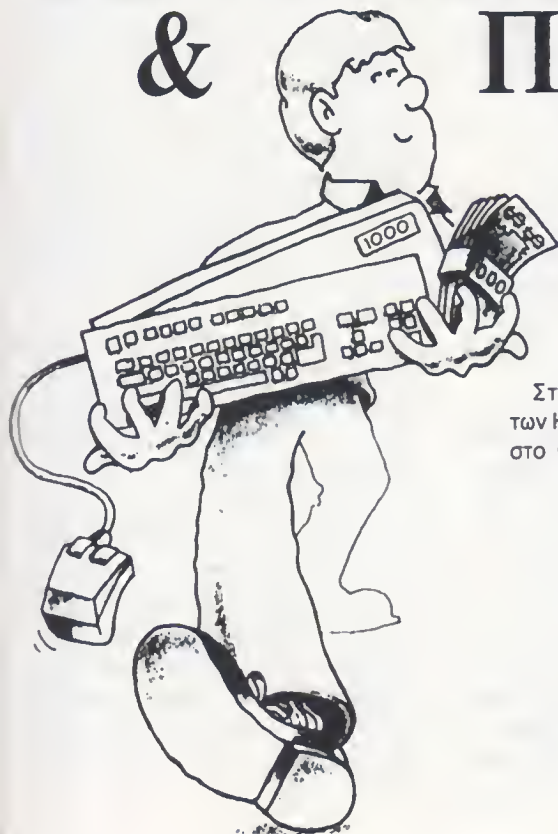
**ΘΕΛΕΙΣ** να αγοράσεις φθηνό και ελεγμένο υπολογιστή;

**ΘΕΛΕΙΣ** να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκoinουργιο;

## ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρεία που έχει ξεδώσει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και οωστή υποστήριξη στο μηχανήματο που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	115.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC1 EGA MONITOR, MOUSE	119.000
ATARI 520STFM ΑΠΟ ...	59.000
ATARI 1040STFM ΑΠΟ ...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISC 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	45.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	24.000
AMIGA DISC DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ ...	40.000
EURO-PC	89.000





# STAY COOL

## AMIGA MAGIC

ΤΟΥ R. GRELONI

**Γ**ειά σας, USER-άδες. Αυτή η στήλη ξεκινάει από αυτό το τεύχος και έχει σκοπό να σας μυήσει στα μυστικά ενός δημοφιλούς υπολογιστή:

Του (η Της) AMIGA (500, 2000). Υπολογιστής που έφερε σε εμάς και σε όλο τον κόσμο, τη νέα γενιά home-υπολογιστών στο σπίτι μας, και το σημαντικότερο με λίγα χρήματα. Ετσι λοιπόν θα μάθετε από αυτήν την στήλη πολλά κόλπα, αρκετές λύσεις για να αυξήσετε την παραγωγικότητά σας (και του υπολογιστή σας), λύσεις σε προβλήματα που έχετε (εάν και εφόσον στείλετε γράμμα σας) και τεχνικές που σκοπό έχουν να σας κάνουν την ζωή ποιο εύκολη.

### 1.Η ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ

**Π**ρώτα απο όλα, θα πρέπει να σας πω ότι για το λειτουργικό της AMIGA έχει δουλέψει μία πολύ ικανή ομάδα ανθρώπων. Και συνήθως, όπως ο ζωγράφος που υπογράφει το έργο του, έτσι και σε αυτό το λειτουργικό έχει μπει μια υπογραφή του αρχηγού αυτής της ομάδας. Θέλετε να την δείτε; Α-Φορτώστε απο την δισκέττα "EXTRAS / AMIGA BASIC V1.X" την AmigaBasic και γράψτε το μικρό προγραμματάκι που ακολουθεί:

```
'SHOW SIGN
'by R*M*G for USER
CLS
A= 16649670 ' Από αυτή την
διεύθυνση αρχίζει το μήνυμα.
B= 16649747 ' Και σε αυτή
τελειώνει. FOR i= A TO B
PRINT CHR$(PEEK(i));
NEXT i
B-Αφού γράψετε το προγρα-
ματάκι αυτό τρέξτε το (εντο-
λή RUN) και θαυμάστε υπο-
γραφή !!
```

### 2. Υ Π Ο Γ Ρ Α Φ Η Β

**Ο**λοι οι Amiga-Users θα ξέρουν το πρόγραμμα PREFERENCES που υπάρχει στη δισκέττα WORK-BENCH V1.X.

Αυτό που δεν ξέρουν είναι ότι αυτός που το έγραψε, εκείνη την εποχή θα πρέπει να ήταν αρκετά ερωτευμένος απο πού βγαίνει αυτό το σύμπέρασμα; Πολύ απλά για να το καταλάβετε κάντε το εξής:

A-Φορτώστε με την δισκέττα WORKBENCH V1.X .

B-Ανοίξτε τα περιεχόμενα και επιλέξτε να φορτώσετε το πρόγραμμα PREFERENCES.

Γ-Στο preferences υπάρχουν και δύο mouse στα δεξιά της οθόνης.

Δ-Πηγαίνετε στο αριστερό mouse και πατήστε με τον pointer στο αριστερό κουμπί, μετά στο δεξί κουμπί.

Τώρα πηγαίνετε στο δεξί mouse και πατάτε το αριστερό του κουμπί και κατόπιν το δεξί.

E-Επαναλαβετέ το και πάλι απο το αριστερό mouse προς το δεξί για τρεις φορές ακόμα (συνολικά 16 πατήματα).

Z-Τώρα πατήστε το κουτί που γράφει: "Change Printer" και πηγαίνετε επανω που έχει τα βελάκια για την επιλογή εκτυπωτών .

H-Πατάμε το επάνω βελάκι συνέχεια και αφού τελειώσει η λίστα ξαναπατάμε ακόμα μία φορά και ΟΡΙΣΤΕ Η ΑΠΟΔΕΙΞΗ.



### 3.ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΕΝΑ DRIVE

**Π**ολλοί χρήστες που δεν έχουν 2ο DRIVE αντιμετωπίζουν πρόβλημα, όταν θέλουν να εξετάσουν δισκέττες που δεν περιέχουν σημαντικές εντολές όπως οι: DIR, LIST, COPY, RENAME κ.τ.λ.. Για να λυθεί το πρόβλημα υπάρχουν τρεις λύσεις (Ας αρχίσουμε από τις πιο απλές):

Α-Αγοράζετε ένα δεύτερο drive: Ετσι όπως έχουν πέσει οι τιμές, νομίζω πως μπορείτε να διαθέσετε μερικές χιλιάδες για ένα drive.

Β-Ψάξτε να βρείτε σε δισκέττες με utilities προγράμματα που βοηθούν τις εργασίες δισκέττας (π.χ. το CLIMATE V.X.X , BOING! κ.τ.λ.). Αυτά έχουν σχεδόν όλες τις εντολές που χρειάζεστε κανείς για να ερευνήσει δισκέττες.

Γ-Μην αγοράσετε τίποτα και μην ψάξετε για τίποτα απλά κάντε τα παρακάτω:

α-Φορτώστε με την δισκέττα του WorkBench. Την στιγμή που φορτώνετε πατήστε ταυτόχρονα και συνέχεια τα πλήκτρα Ctrl και D (Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα την διακοπή ενός file που εκτελεί αυτόματα κάποιες εργασίες έτσι ώστε να φτάσουμε στο Workbench.

Ο φάκελλος αυτός λέγεται S/startup-sequence ).

β-Βρισκόμαστε στο 1> και εκεί δίνουμε τις εξής εντολές:

COPY C/ LIST | DIR | ED | DELETE | TYPE TO RAM: και πατάμε ENTER

CD RAM: και πατάμε ENTER  
Τώρα λοιπόν έχουμε όλες τις εντολές που θέλουμε στη RAM (η RAM DISK) , αφήνοντας μας ελεύθερο το ένα και μοναδικό drive, οπου μπορούμε να τοποθετήσουμε την δισκέττα που θέλουμε προς εξέταση. Εάν θέλετε για να μην γράφετε

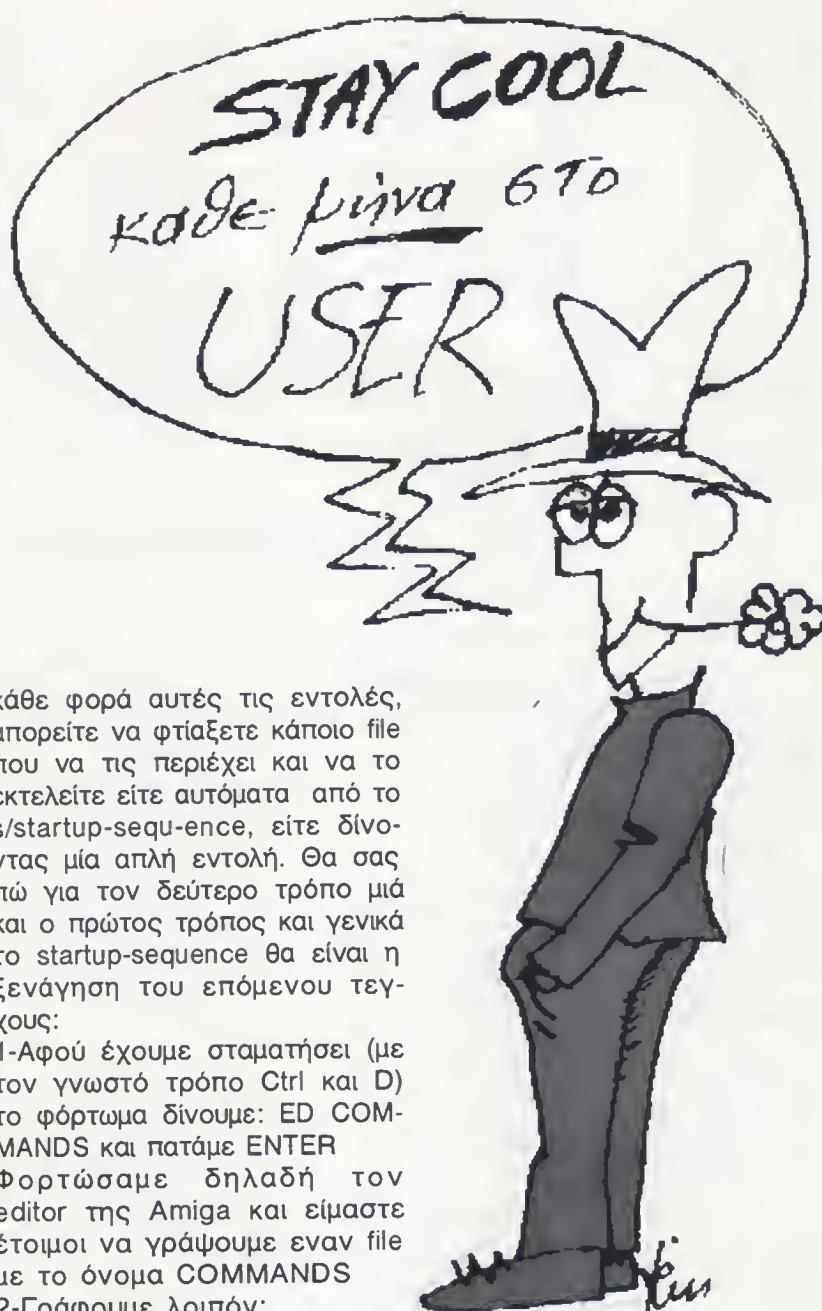
κάθε φορά αυτές τις εντολές, μπορείτε να φτιάξετε κάποιο file που να τις περιέχει και να το εκτελείτε είτε αυτόματα από το s/startup-sequence, είτε δίνοντας μία απλή εντολή. Θα σας πω για τον δεύτερο τρόπο μία και ο πρώτος τρόπος και γενικά το startup-sequence θα είναι η ξενάγηση του επόμενου τευχους:

1-Αφού έχουμε σταματήσει (με τον γνωστό τρόπο Ctrl και D) το φόρτωμα δίνουμε: ED COMMANDS και πατάμε ENTER  
Φορτώσαμε δηλαδή τον editor της Amiga και είμαστε έτοιμοι να γράψουμε έναν file με το όνομα COMMANDS

2-Γράφουμε λοιπόν:

ECHO COPY COMMANDS  
TO RAM COPY C/LIST |DIR | ED | ED | DELETE | TYPE  
TO RAM: CD RAM:

Αφού γράψουμε όλα αυτά πατάμε (για να φύγουμε από τον Editor ) ESC και κατόπιν X και ENTER. (Η δισκέττα θα πρέπει να είναι απασφαλισμένη ). Τώρα όποτε θέλουμε αυτές τις εντολές στην μνήμη δεν έχουμε παρα να δώσουμε : EXECUTE COMMANDS και πατάμε ENTER.



Αυτά λοιπόν για την ώρα, ως το επόμενο τεύχος πειραματιστείτε και εσείς και εάν έχετε σε κάτι απορία .....στείλτε γράμμα για την στήλη :

Περιοδικό USER  
STAY COOL.  
AMIGA MAGIC  
Σπάρτης 75 ,Χαιδάρι

Μέχρι το επόμενο τεύχος  
....Stay Cool!!



# TOS

## ΑΥΤΟΣ Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ

M E P O Σ Ι Ι

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

### BIOS

Τα αρχικά σημαίνουν Basic Input Output System κι αυτό είναι αρκετό για να μας δώσει να καταλάβουμε ότι πρόκειται για μια συλλογή από υπορουτίνες που σχετίζονται με όλες τις συσκευές εισόδου/εξόδου (οθόνη, πληκτρολόγιο, εκτυπωτή, drive, RS232 κτλ).

Η διαδικασία κλήσης είναι ίδια με αυτή που αναλύσαμε στο GEMDOS, μόνο που εδώ χρησιμοποιείται το TRAP #13.. Επίσης, καλώντας μια ρουτίνα του BIOS, οι τιμές των καταχωρητών D0, D1, A0, A1 και A2 μεταβάλλονται. Ας δούμε όμως τις πιο βασικές και χρήσιμες ρουτίνες (σε παρένθεση δίνεται ο κωδικός κλήσης).

#### getmpb(0): get memory parameter block

Αυτή η ρουτίνα επιστρέφει τη διεύθυνση μιας περιοχής της μνήμης που περιέχει 3 longwords (κάθε longword αποτελείται από 4 bytes). Το πρώτο είναι δείκτης στη λίστα ελεύθερης μνήμης, το δεύτερο στη λίστα δεσμευμένης μνήμης και το τρίτο είναι δείκτης που διατρέχει τις λίστες αυτές.

Κάθε λίστα αποτελείται από μία σειρά blocks τα οποία περιέχουν τις ακόλουθες πληροφορίες:

Δείκτη στο επόμενο block, διεύθυνση του block στη μνήμη, μέγεθος του block και αριθμό της διεργασίας που χρησιμοποιεί το block αυτό.

Μετά τη περιγραφή των κυριότερων ρουτινών του GEMDOS (που θυμίζουμε ότι είναι ανεξάρτητες από το hardware του ST),

περνάμε στη περιγραφή των τμημάτων εκείνων του TOS που αναλαμβάνουν την επικοινωνία με το hardware.

Πρόκειται για το BIOS και το XBIOS.

Η κλήση σε assembly του 68000 γίνεται ως εξής:

```
MOVE.L pointer,-(SP) * Παράμετρος
MOVE.W #0,-(SP) * Κωδικός της getmpb
TRAP #13 * Κλήση του BIOS
ADDQ.L #4,SP * Διόρθωση του stack
```

#### bconstat(1): return input device status

Καλώντας τη ρουτίνα αυτή διαπιστώνουμε αν υπάρχουν διαθέσιμοι χαρακτήρες σε μία συσκευή.

```
MOVE.W device,-(SP)
MOVE.W #1,-(SP)
TRAP #13
ADDQ.L #4,SP
```

Ο κωδικός device είναι 0 για την παράλληλη θύρα, 1 για τη σειριακή, 2 για την οθόνη, 3 για το MIDI και 4 για το πληκτρολόγιο. Αν επιστραφεί η τιμή 0 δεν υπάρχουν διαθέσιμοι χαρακτήρες, αν επιστραφεί -1 υπάρχει τουλάχιστον ένας.

conln(2): read character from

device

Η κλήση της conln έχει σαν αποτέλεσμα την αναμονή έως ότου διαβαστεί ένας χαρακτήρας από τη συσκευή που ορίζεται:

```
MOVE.W device,-(SP) *
           Κωδικός συσκευής
MOVE.W #2,-(SP)
TRAP #13
ADDQ.L #4,SP
```

#### bconout(3): write character to device

Ιδια με τη conln, μόνο που δίνεται πρώτα σαν παράμετρος και ο χαρακτήρας εξόδου.

#### rwabs(4): read/write disk sectors

Η ρουτίνα αυτή δέχεται πολλές παραμέτρους. Πιο συγκεκριμένα η κλήση της έχει ως εξής:

```
MOVE.W drive,-(SP)
MOVE.W start,-(SP)
MOVE.W number,-(SP)
MOVE.L buffer,-(SP)
MOVE.W flag,-(SP)
MOVE.W #4,-(SP)
TRAP #13
ADDQ.L #14,SP
```

drive: 0=A, 1=B, 2=C κτλ.

start: αριθμός του sector απ'όπου θα αρχίσει η εγγραφή (ή ανάγνωση).

number: πλήθος των sectors που θα γραφτούν (ή θα διαβαστούν).

buffer: περιοχή της μνήμης που θα



χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση των sectors.

**flag:** 0=ανάγνωση, 1=εγγραφή.

**tickcal(6):** return milliseconds per tick  
Η ρουτίνα επιστρέφει τον αριθμό των milliseconds που μεσολαβούν μεταξύ δύο κλήσεων του system timer.

MOVE.W #6,-(SP)

TRAP #13

ADDQ.L #2,SP

**bcostat(8):** return output device status

Ιδια με την bconstat, αλλά αφορά τις συσκευές εξόδου.

**mediach(9):** inquire media change  
Παίρνοντας σαν παράμετρο τον αριθμό του drive (0=A,1=B) η ρουτίνα αυτή επιστρέφει μία τιμή, το νάνημα της οποίας έχει ως εξής:  
0=Η δισκέτα στο drive δεν άλλαξε.  
1=Η δισκέτα στο drive ίσως άλλαξει!  
2=Η δισκέτα στο drive σίγουρα άλλαξε.

**kbshift(11):** get/change keyboard status

Αν η παράμετρος που θα δώσουμε στη ρουτίνα είναι -1, μας επιστρέφει το status του πληκτρολογίου. Διαφορετικά δέχεται τη παράμετρο σαν το νέο status. Κάθε bit έχει την ακόλουθη σημασία:

0=Δεξί shift, 1=Αριστερά shift,  
2=Control, 3=Alternate, 4=CapsLock,  
5=Ctrl/Home ή δεξί mouse button,  
6=Insert ή αριστερό mouse button,  
7=Unused. Αν κάποιο bit είναι 1 το αντίστοιχο πλήκτρο είναι πατημένο.

## X B I O S

Το extended BIOS αποτελείται από ρουτίνες που χειρίζονται μερικά από τα ειδικά hardware χαρακτηριστικά του ST. Η διαδικασία κλήσης είναι η συνήθης και γίνεται χρήση του TRAP #14. Να περάσουμε όμως στις κυριότερες απ'αυτές.

**physbase(2):** return video RAM address

Απλά, με τη ρουτίνα αυτή, μαθαίνουμε πού βρίσκεται η video RAM.

MOVE.W #2,-(SP)

TRAP #14

ADDQ.L #2,SP

**getrez(4):** get screen resolution

Μετά από τη κλήση της getrez επιστρέφεται μία τιμή που σημαίνει low resolution αν είναι 0, medium αν είναι 1 και high αν είναι 2.

**setpalette(6):** set color palette

Μια παράμετρος δίνεται στη ρουτίνα αυτή που δείχνει σε ένα πίνακα με 16 words, κάθε μία από τις οποίες αντιπροσωπεύει κι ένα χρώμα. Φυσικά τα χρώματα λαμβάνονται υπόψη ανάλογα και με τη resolution.

MOVE.L palette, -(SP)

MOVE.W #6,-(SP)

TRAP #14

ADDQ.L #6, SP

**flopfmt(10):** format floppy disk

Με τη χρήση της ρουτίνας αυτής μπορούμε να φορμάρουμε ένα ολόκληρο track ορίζοντας τις παραμέτρους της αρεσκείας μας.

MOVE.W virgin, -(SP)

MOVE.L magic, -(SP)

MOVE.W interleave, -(SP)

MOVE.W side, -(SP)

MOVE.W track, -(SP)

MOVE.W spt, -(SP)

MOVE.W drive, -(SP)

CLR.L -(SP) \* Dummy

parameter

MOVE.L buffer, -(SP)

MOVE.W #10, -(SP)

TRAP #14

ADD.L #26, SP

**virgin:** ο "παρθενικός" αριθμός με τον οποίο φορμάρεται ένα track. Συνήθως \$E5E5.

**magic:** η σταθερή τιμή \$87654321

**interleave:** καθορίζει τη σειρά φορμαρίσματος των sectors. Συνήθως 1.

**side:** αριθμός όψης (0 ή 1).

**track:** αριθμός track.

**spt:** πλήθος sectors ανά track. Συνήθως 9.

**drive:** αριθμός του drive (0=A,1=B).

**filler:** unused (πάντα 0).

**buffer:** περιοχή της μνήμης όπου αποθηκεύονται τα περιεχόμενα του track. Τυπικά μέγεθος 8Kb.

**random(17):** produce random number

Αυτή η ρουτίνα απλώς επιστρέφει ένα 24-bit τυχαίο αριθμό.

**scrdmp(20):** screen dump

Η κλήση αυτή προκαλεί εκτύπωση της οθάνης στον printer και κάνει χρήση των παραμέτρων εκτύπωσης (βλέπε παρακάτω).

**dosound(32):** set sound parameters

Δίνοντας στην υπορουτίνα αυτή τη διεύθυνση ενός συνάλου μουσικών εντολών στη μνήμη, παράγονται οι αντίστοιχοι ήχοι.

Βέβαια οι εντολές αυτές "μιλάνε" κατευθείαν στη γεννήτρια ήχου του ST και είναι εξειδικευμένες.

MOVE.L address, -(SP)

MOVE.W #32, -(SP)

TRAP #14

ADDQ.L #6, SP

**setprt(33):** set printer configuration

Αν δώσουμε -1 σαν παράμετρο παίρνουμε τη configuration του εκτυπωτή, αλλιώς η παράμετρος θεωρείται σαν νέα configuration. Η κωδικοποίηση των bits έχει ως εξής:

0 (0=dot matrix 1=daisy wheel)

1 (0=monochrome 1=color)

2 (0=Atari printer 1=Epson printer)

3 (0=draft 1=NLQ)

4 (0=παράλληλη θύρα 1=σειριακή θύρα)

5 (0=συνεχές χαρτί 1=απλά χαρτί)

6-14 reserved

15 πάντα 0

**wvbi(37):** wait for video

Η ρουτίνα αυτή δεν παίρνει καμία παράμετρο και είναι πολύ χρήσιμη όταν θέλουμε να συγχρονίσουμε τα γραφικά μας με τη σάρωση της οθάνης.

MOVE.W #36, -(SP)

TRAP #14

ADDQ.L #2, SP

## Ε Π Ι Λ Ο Γ Ο Σ

Πιστεύω ότι ωφεληθήκατε όλοι από τη μικρή μας ξενάγηση στα ενδότερα του TOS. Σίγουρα υπάρχουν πολλά ακόμη -μικρά και μεγάλα- μυστικά, που ελπίζω να μας δοθεί η ευκαιρία να αναλύσουμε κάποια άλλη φορά. Χαιρετισμούς σε όλους τους ST users!





**Για κάτι που δεν θα πρέπει να έχει παράπονο ένας PC**

**User, είναι για την πληθώρα προγραμμάτων που έχει στην διαθεσή του, και αυτός είναι και ο βασικός λόγος που τα PC έχουν κατακτήσει την πρώτη θέση σε σχέση με όλους τους άλλους υπολογιστές.**

**Μπορεί πραγματικά να μην έχει πολλά παιχνίδια, σε σύγκριση με άλλους υπολογιστές, αλλά σε επαγγελματικές εφαρμογές και σε μικροπρογράμματα για κάθε τι έρχεται πρώτος.**

# ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΑΣ ΛΥΝΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ

**ΤΟΥ Θ. ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΥ**

Αυτή τη στιγμή στην αγορά υπάρχουν προγράμματα για κάθε τι. Σκοπός μας σε αυτό το άρθρο είναι η παρουσίαση μερικών προγραμμάτων παλιών ή καινούργιων, που σίγουρα θα σας βοηθήσουν αρκετά και θα σας λύσουν κάποια προβλήματα και απορίες.

## C A M E R A

**Ε**να μικρό αλλά φοβερό προγραμματάκι, που σίγουρα θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο.

Το CAME RA.COM είναι μόλις 6K και έχει την δυνατότητα να παίρνει εικόνες από οπουδήποτε, χωρίς κανένα πρόβλημα, και να τις σώνει σε μορφή αρχείου.

Το πρόγραμμα, εφόσον βάλουμε τις σωστές παραμέτρους, δηλαδή το πλήκτρο με το οποίο θέλουμε να ενεργοποιείται το πρόγραμμα και σε τι Format θέλουμε να σώσουμε την οθόνη, φορτώνεται και παραμένει στην μνήμη Resident. Κάθε φορά που θα πατάμε το πλήκτρο του προγράμματος, το CAMERA σώνει την εικόνα με το όνομα SCREEN.000, αν το ξαναπατήσουμε σώνει με το όνομα SCREEN.001 και πάει λέγοντας.

Το CAMERA έχει την δυνατότητα να σώνει εικόνες με 14 διαφορετικά FORMAT !!

Το πρόγραμμα μπορείτε να το βρείτε στην δισκέτα του DELUXE PAINT II.

Ετσι λοιπόν μπορείτε να κάνετε αρκετά πράγματα: Από demos με εικόνες από διάφορα προγράμματα, slide shows, demo κάποιου προγράμματός σας κ.τ.λ.

## P C T O O L S D E L U X E

**Ε**να φοβερό πακέτο βοηθητικών προγραμμάτων που σίγουρα όλοι σας θα έχετε τουλάχιστον ακούσει είναι το PCTOOLS. Ένα πραγματικά δυνατό πρόγραμμα στο είδος του. Το πακέτο αποτελείται από πολλά βοηθητικά προγράμματα, που σας δίνουν λύσεις για κάθε πρόβλημά σας, γρήγορα και εύκολα. Εμείς



δεν θα παρουσιάσουμε όλο το πακέτο αλλά μερικά προγράμματα που επιλέξαμε. Τα προγράμματα που θα παρουσιάσουμε είναι από το PCTOOLS V5.5 της Central Point Software Inc.

## MIRROR - REBUILD

**Σ**ε όλους μας, κάποια στιγμή θα έχει συμβεί το ατυχές γεγονός, να χαλάσουν τα FAT μιας δισκέτας (ή του σκληρού δίσκου).

Και μετά από αυτό η δισκέτα μας είναι άχρηστη. Αν είχαμε μέσα και προγράμματα που δεν τα είχαμε σε BACKUP, η ζημιά θα ήταν μεγάλη. Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα που μας βγάζει "καθαρούς" από αυτήν τη μεγάλη ζημιά. Ναι υπάρχει, καλά διαβάσατε. Είναι το MIRROR, ένα προγραμματάκι που με την βοήθεια του REBUILD μας βοηθούν στην αποκατάσταση των χαμένων FAT. Η διαδικασία που χρειάζεται να γίνει είναι πολύ απλή.

Τρέχουμε το MIRROR < drive > και δημιουργεί ένα αντίγραφο των FAT σε ένα αρχείο. Σε περίπτωση που γράψουμε κάτι καινούργιο στην δισκέτα θα πρέπει να ξανατρέξουμε το MIRROR για να ενημερωθεί το αρχείο για το καινούργιο πρόγραμμα. Σε περίπτωση τώρα που χαλάνε τα FAT αυτής της δισκέτας κάνουμε REBUILD < drive > και αμέσως επανακτίζονται τα FAT της δισκέτας. Όπως καταλάβατε αυτά τα δύο προγραμματάκια είναι καλό να υπάρχουν στην δισκοτοθήκη μας και να χρησιμοποιούνται για να μην βρεθούμε κάποια στιγμή, στην δύσκολη θέση να χάσουμε πολύτιμα προγράμματα.

Τα δύο προγράμματα MIRROR-REBUILD είναι απαραίτητα για PC χρήστες που διαθέτουν σκληρό δίσκο.

## PC BACKUP

**Α**λλο ένα πολύ καλό πρόγραμμα για χρήστες που διαθέτουν κάποιο σκληρό δίσκο. Λέω σκληρό δίσκο γιατί έχει καθιερωθεί να χρησιμοποιούμε κάποιο πρόγραμμα BACKUP μόνο εάν έχουμε σκληρό. Το πρόγραμμα λειτουργεί χωρίς κανένα πρόβλημα ακόμα και με δισκέτες. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει να σας κάνει BACKUP κάποια προγράμματα από το σκληρό, σε δισκέτες ή και από δισκέτα σε δισκέτα και φυσικά να κάνει αργότερα και RESTORE. Το PCBACKUP σε σύγκριση με το BACKUP του DOS είναι πάρα πολύ καλύτερο. Αν αναφερθούμε στην ταχύτητα, είναι σαν να συγκρίνουμε έναν 386 με έναν XT.

Ο χειρισμός του PCBACKUP είναι τόσο απλός και εύκολος και όλες οι λειτουργίες του γίνονται με την βοήθεια pull down menus, πράγμα που ανεβάζει σε υψηλά επίπεδα την λειτουργικότητα του προγράμματος.

Το πρόγραμμα μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε το τί θέλουμε να κάνει Backup, και μπορούμε να επιλέξουμε από ένα αρχείο, ένα directory μέχρι και ολόκληρο τον σκληρό ή την δισκέτα. Αυτόματα μας ενημερώνει πόσα Directories και πόσα αρχεία έχουμε επιλέξει, το συνολικό μέγεθος των αρχείων που επιλέξαμε, πόσες δισκέτες θα χρειαζόμαστε για το Backup και το πιο σημαντικό το χρόνο που θα χρειαζόμαστε για να κάνουμε Backup.

Το PCBACKUP έχει φυσικά την δυνατότητα να κάνει και RESTORE στα

προγράμματα που έχει κάνει αυτό Backup. Το Restore του PCBACKUP είναι αρκετά γρήγορο, και βαδίζει και αυτό σε πάρα πολύ υψηλά επίπεδα.

Το PCBACKUP θα το βρείτε, και αυτό στο πακέτο του PCTOOLS V5.5, και σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε με τα αποτελέσματά του.

## DOS-EDIT

**Ο**σες και πόσες φορές δεν έχετε νευριάσει, όταν χρειάζεται να γράψετε και να ξαναγράψετε κάποιες εντολές στο DOS. Και καλά θα είναι η λειτουργία που θέλετε να κάνετε να απαιτεί μόνο μια εντολή, πατάτε ένα F3 και ξεμπερδέψατε. Φαντάζεστε να χρειάζεται να γράφουμε και να ξαναγράφουμε 5-6 εντολές συνέχεια;

Μην το σκέπτεστε καθόλου, το πρόβλημα λύθηκε με ένα πολύ μικρό αλλά πολύ έξυπνο προγραμματάκι. Το ονομά του "DOS-EDIT".

Ένα Public Domain πρόγραμμα που αναλαμβάνει να κρατάει τις εντολές που έχουμε γράψει στο Dos από την στιγμή που το φορτώσαμε και μετά.

Με την βοήθεια των Cursor keys (πάνω/κάτω) μπορούμε να δούμε τις εντολές έχουμε γράψει

και να τις θέσουμε σε λειτουργία, πατώντας το RETURN.

Πραγματικά είναι ένα πολύ έξυπνο πρόγραμμα που σίγουρα θα σας γλυτώσει από αρκετά πολύτιμα λεπτά πληκτρολόγισης.





**T**ο Euclid II αποτελεί την προ-  
οπάθεια μιάς παθιασμένης θα  
μπορούσε να πεί κονείς ογγλι-  
κής εταιρίας που ονομάζεται  
ACE Computing, να μετοτρέψει τον  
Archimedes σε ένα εργαλείο ικονό να  
βοηθήσει την φαντασία του χρήστη του,  
να μορφοποιηθεί στην οθόνη του υπο-  
λογιστή. Για αυτό το λόγο και αφού ο  
κόσμος στον οποίο ζούμε είναι τουλάχισ-  
τον τρισδιάστατος το  
Euclid οπότελείται από  
ένα 3D modeler και μια  
σειρά βοηθητικών προ-  
γραμμάτων που συνει-  
οφέρουν στην δημιουργία  
της τέταρτης διάστασης,

# EUCLID II

ΤΩΝ Ι. ΣΠΙΝΟΥ - Π. ΣΑΡΙΚΑ

δηλαδή του χρόνου, μέσω της κίνησης.

Το τελικό αποτέλεσμα που παράγεται  
με το Euclid συνήθως αποτελείται από  
άλλα αντικείμενα που ο χρήστης έχει  
σχεδιάσει ή εισάγει στο πρόγραμμα.

Τα στοιχειώδη αυτά αντικείμενα οπο-  
τελούν μέρος μιάς βάσης δεδομένων  
για το συγκεκριμένο κάθε φορά μοντέ-  
λο, και έχουν ορισμένες ιδιότητες στις  
οποίες μπορεί να επιδρά ο χρήστης.

Επίσης μπορεί να επιδράσει και στο  
ίδιο το αντικείμενο με τις εξής έννοιες:  
διογραφή, ονπιγραφή, αλλογή ονόματος,  
σώσιμο. Έχει δηλαδή κατά κάποιο τρό-  
πο στην διαθεσή του τις δυνατότητες  
επίδρασης που θα είχε και σε αρχεία  
του λειτουργικού συστήματος και μάλ-  
λον αυτή ήταν και η πρόθεση της κατα-  
σκευάστριας εταιρίας. Ετσι μπορούν, με  
μεγάλη άνεση, να δημιουργηθούν βι-  
βλιοθήκες αντικειμένων το οποία μπο-  
ρούν να εισάγονται σε μελλοντικά σχέ-  
δια.

Μια συγκέντρωση αντικειμένων με  
ένο αμαδικό όνομα και ένα σημεία ελέγ-  
χου θέσης ονομάζεται group και έχει  
μία έννοια αντίστοιχη με την γνωστή  
του directory στα αρχεία.

Αφού και το group για το Euclid οπο-  
τελεί ένα αντικείμενο, μπορεί να υπο-  
στεί τις ίδιες ενέργειες με οποιοδήποτε  
άλλο αντικείμενα, φτάνοντας έτσι σε

ένο μεγάλο βαθμό πολυπλοκότητας.  
Πρόκειται λοιπόν για μία πολύ δυνατή  
δομή ομαδοποίησης που σαν αποτέλε-  
σμα μπορεί να έχει την σε υψηλό βαθ-  
μό ευκαλίο χρήσης και υψηλή παρογωγι-  
κότητα του χρήστη του προγράμματος.  
Ας δούμε τώρα τα οντικείμενα που μπα-  
ρει να δημιουργήσει ή να χρησιμοποιή-  
σει.

Μπορεί να δημιουργήσει τριοδιάστατα  
αντικείμενα είτε φτιάχνοντας ο ίδιος τις  
πλευρές τους μία-μία είτε δημιουργώ-  
ντας την μία υπό τις πλευρές και χρη-  
σιμοποιώντας το εργαλείο extrude να  
δώσει την τρίτη διάσταση. Εκτός οπό  
τα τριοδιάστατα αντικείμενα μπορεί φυ-  
οικά να έχει και οπλά διοδιάστα οντι-

ήδη μιλήσει για την λειτουργία των  
groups.

Για την δημιουργία των groups δεν  
χρειάζεται να πούμε τίποτα παροπάνω  
Δημιουργούνται όπως και όλα τα υπό-  
λοιπα αντικείμενα και συμπεριφέρονται  
όπως αυτό. Για να εντάξουμε ένο αντι-  
κείμενο σε ένα group δεν έχουμε παρά  
να το σύρουμε (drag) μέσα στο παρά-  
θυρο του group.

Λέγοντας παράθυρο του group ή πα-  
ράθυρο του αντικειμένου εννοούμε το  
παράθυρο που εμφανίζεται στην οθόνη  
όταν κάνουμε double-click στο icon αυ-  
τού. Στο παράθυρο αυτό μπορεί να γί-  
νει το editing σε κάποιο αντικείμενο ή  
σε κάποιο group, με διαφορετικό τρόπο  
ανάλογα με το οντικείμενο.

Αυτό ομοιώνει ότι κατά το  
editing του group έχουμε στην  
διάθεσή μας μερικά διαφορετικά  
εργαλεία στο toolbox που είναι  
πρασοαρημένο στο παράθυρο,  
από αυτά που έχουμε κατά τα  
editing των οντικειμένων. Πο-  
ρόλα αυτά το κεντρικό μενού  
παραμένει το ίδιο και στις δύο  
περιπτώσεις διευκολύνοντας  
έτσι τον χρήστη.

Ξεκινώντας από το toolbox βλέπουμε  
μία τριάδα icons που καθορίζουν τον  
τρόπο που βλέπουμε τα οντικείμενα  
(above, front, right, left, isometric) των  
τρόπο που εμφανίζονται οι άξονες (XY,  
XZ, ZY) και την αλά πάσα στιγμή ενεργ-  
γή κάμερο. Οι κάμερες όπως αναφέρθη-  
κε ποιά πριν δημιουργούνται με τον ίδιο  
τρόπο που δημιουργούνται και το υπό-  
λοιπα αντικείμενα και σκοπό έχουν να  
μος δίνουν διαφορετικές όψεις για το  
αντικείμενα στο οποίο δουλεύουμε. Αμέ-  
σως μετά ξεκινούν τα μικρότερα σε μέ-  
γεθος εργαλεία χειρισμού και διαφορα-  
ποίησης των αντικειμένων.

Το πρώτο μας επιτρέπει να μετοταπί-  
σουμε τα οντικείμενα.

Τα δεύτερα αλλάζει τον τρόπο εμφά-  
νισης του αντικειμένου από wire-frame  
στον τρόπο που έχουμε ορίσει στο κε-  
ντρικό μενού και αντίστοιχο. Ετσι μπο-  
ρούμε να έχουμε διαλέξει έναν τρόπο  
που μας αρέσει για παρουσίαση και να  
τον εναλλάσσουμε με τον wire-frame  
προκειμένου να γίνεται το editing ποιά  
γρήγορα.

Το τρίτο icon μας δίνει την δυνατότη-  
τα να αλλάξουμε τα χρώμα της επιφά-  
νειας ενός αντικειμένου, ενώ το τρίτο  
είναι υπεύθυνο για την δημιουργία αντι-  
κειμένων μέσω της extrude.

Το icons που έχουν οναφερθεί ως

κείμενα. Επίσης μπορεί να δημιουργήσει  
ήλιους, φώτα, κάμερες. Χαρακτηριστική  
διαφορά του ήλιου από το οπλό φως,  
είναι η κοτευθυντικότητα του δεύτερου  
σε σχέση με τα πρώτο. (Φαντασείται  
την διαφορά ενός spot-light από μία  
ελεύθερη πηγή φωτός.

Ηδη έχουμε οναφερθεί σε δύο από  
τις λειτουργίες του κεντρικού μενού  
που εμφανίζεται στην οθόνη ον πατή-  
σουμε το κεντρικό κουμπί του mouse  
ενώ ο pointer βρίσκεται στο κεντρικό  
παράθυρο του Euclid δηλαδή το file  
window στο οποίο εμφανίζονται με το  
ονάλογα icon όλα τα αντικείμενα που  
αποτελούν δεδομένα για τα συγκεκριμέ-  
να μοντέλα, δηλαδή παίρνουν μέρος (ή  
ίσως πάρουν γιατί δεν είναι απαραίτητα)  
στην δημιουργία του τελικού μοντέλου.

Στα παράθυρο αυτό επίσης εμφανίζε-  
ται σχεδόν πάντα το group με όνομα  
"\$" το οποίο συνηθίζεται να οποτελεί το  
κεντρικό group του κάθε μοντέλου.

Από τις υπόλοιπες λειτουργίες που  
υπάρχουν οι δύο πρώτες μας επιτρέ-  
πουν να πάρουμε πληροφορίες για το  
μοντέλο, ή να το σώσουμε στο δίσκο.  
Επίσης οι επιλογές clear selection και  
select all με προφανή λειτουργία καθώς  
και η display που ασχολείται με τον  
τρόπο παρουσίασης των πληροφοριών  
μέσα στο εν λόγω παράθυρο. Έχουμε



εδώ υπάρχουν και στο δύο ποράθυρα, υπάρχουν δηλαδή και στο ποράθυρο του group, ενώ το επόμενο έξη εργαλείο είναι διαφορετικά στην περίπτωση του group. Αυτό κυρίως γίνεται γιατί το πρόγραμμα στα οποία επιδρά κόνοντος editing στο group είναι διαφορετικό από αυτό στο οποίο επιδρά στο editing σε αντικείμενο και οι επιλογές στο toolbox είναι εσπισμένες κάθε φορά στα οντίστοιχα έτσι ώστε να διευκολύνεται ο χρήστης.

Ετσι το 6 τελευταίο icons στην περίπτωση του οντικειμένου αποτελούν επιλογές για την δημιουργία γραμμών, κομπύλων bezier, τετρωγώνων, κύκλων, τετραγώνων και πολυγώνων, ενώ στην περίπτωση του group έχουμε την δημιουργία με τουτόχρονη ομοδοποίηση στο group των βασικών οντικειμένων που έχουν ήδη περιγραφεί, ενώ δίνεται και η δυνατότητα όμεσης δημιουργίας κύβου, κυλίνδρου, σφαίρας.

Το κεντρικό μενού τώρα προσφέρει έναν συνδιασμό όλων των εργαλείων που εμφανίζονται και στις δύο διαφορετικές περιπτώσεις ποροθύρου, με μεγαλύτερη όμως λεπτομέρεια επιλογής, καθώς και μερικές επιλογές και υπομενού που για λόγους απλότητας δεν υπάρχουν στο toolbox. Ανοφορικό υπάρχουν 10 διαφορετικό υπομενού που οσχολούνται αντίστοιχα με τα εξής: Misc, Save,

Style, Create, Select, Grid, Axes, Zoom, View, Colour. Οι υποεπιλογές που με την σειρά τους οδηγούν σε άλλα υπομενού είναι τόσο πολυσύνθετες που θα ήταν οδύνωτο να καλυφθούν σε ένα και μόνο review. Συγκεκριμένο μετά από ένα χρόνο δουλειάς με το συγκεκριμένο ποκέτο, ακόμη ονακούλπτουμε νέες δυνατότητες και υποεπιλογές.

Το καλύτερο που θα μπορούσε να κάνει κινεί θα ήταν να δουλέψει ο ίδιος το πακέτο με την βοήθεια κόποιου που το έχει ήδη χρησιμοποιήσει, πρόγραμμα βέβαια που πρέπει να γίνεται με όλο το ποκέτο που κινούνται σε αυτόν τον χώρο. Για αυτόν τον λόγο δεν θα ονοφερωθούμε στις υποεπιλογές αυτές ολλά θα προσποθήσουμε να δείξουμε την πιθανή πορεία δημιουργίας ενός απλού μοντέλου. Ξεκινώντας δημιουργούμε το βασικό οντικείμενα το οποία μπορούν να αποτελούνται από το βασικό γεωμετρικό σχήματα που ήδη οναφέρθηκαν, ή να προέρχονται από το DRAW την εφαρμογή με την οποία ουνεργόζεται το Euclid.

Στο editing μπορούν να συμμετέχουν και εργαλείο όπως το position, το rotate, το scale, το οποίο ολλάζουν την θέση, περιστρέφουν και ολλάζουν το μέγεθος του οντικειμένου οντίστοιχα.

Με όποιο από τους δύο τρόπους και να οκολοθήσουμε θα φτόσουμε στο

σημείο που το ορχικά μας οντικείμενο θα έχουν ολοκληρωθεί ως τρισδιάστοτες οντότητες. Αυτό που μένει τώρα είναι να το μεταφέρουμε στο κεντρικό group, όπου και θα το τοποθετήσουμε στις κατόλληλες θέσεις έτσι ώστε να έχουμε πλέον σχημοτισμένο ένα πλήρες μοντέλο. Συνεχώς βέβαιο μπορεί να επονολομβάνεται οτός ο κύκλος μέχρις ότου τελειοποιηθεί το μοντέλο.

Σε περίπτωση μόλις που μέσω στο πορόθυρο του group έχουμε επιλέξει ένα οντικείμενο και κάνουμε double-click σε αυτό με το οριστερό κουμπί του mouse τότε το ποράθυρο αυτού εμφανίζεται ουτόματο και αφού ολοκληρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε να κάνουμε αυτό εξοφονίζεται δίνοντας την θέση του στο ορχικό πορόθυρο του group.

Οι δυνατότητες του προγράμματος όπως ήδη οναφέρθηκε είναι τόσο πολλές που είναι οδύνωτον να καλυφτούν εδώ.

Και ακόμη βέβαιο δεν έχουμε πει τίποτα για την περίπτωση του animation. Ετσι υπάρχει η επιφύλαξη για εποναφορά στο συγκεκριμένο πρόγραμμα με σκοπό πλέον την κοτοσκευή ενός συγκεκριμένου μοντέλου και την κίνηση αυτού. Ετσι θα δωθεί μιά ποιό ολοκληρωμένη εικόνα του προγράμματος και φυσικό των δυνατοτήτων του.

# ΣΥΜΠΑΝ computers

AMIGA  
ATARI ST  
ARCHIMEDES  
PHILIPS

ΟΛΑ ΤΑ ORIGINAL GAMES

ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ  
ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



Επωφεληθείτε από τις προσφορές  
κάθε μήνα

Στουρνάρα 27 και Μπόταση - τηλ. 3625024



# ΑΡΧΕΙΑ ΣΕ LOCOMOTIVE BASIC

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



**Τ**ο φοντοστικό πρόγραμμα που ακολουθεί - θεέ μου τί μετριοφροσύνη- σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε αρχείο για κάθε χρήστη σχεδόν -όσο επιτρέπει η μνήμη του Amstrad- απεριόριστου μεγέθους. Έχει επιλογές για εισαγωγή στοιχείων, ψοξίμο των Data για ονέυρεση ουτού που σας ενδιαφέρει, σώζει στο δίσκο σε όποιο αρχείο θέλετε, φορτώνει οντίστοιχο, δίνει κατάλογοπεριεχομένων του δίσκου, και αντικοθιστό, -δίνοντας τον οριθμό κοτοχώρησης-, όποιο data θέλετε. Ενο μεγάλο ουτού του προγράμματος είναι το πλήθος -αλλά και το μέγεθος- των στοιχείων που μπορεί να διοχειριστεί, που είναι συνολικό 8000 (πχ. 4000 ονόματα και 4000 τηλέφωνο), και μπορεί να αυξηθεί σε 12000. Κάτι ακόμη που δείχνει τη δύνομη του προγράμματος είναι η ικονότητά του να ονιχνεύει ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ λέξη ή αριθμό έχετε εισάγει δίνοντας σας όλο το συνεπογόμενο στοιχείο. Τωρο λοιπόν μπορείτε εύκολο να οργονώσετε τον τηλεφωνικό σας κοτόλογο, να θάλετε σε τόξη το πλήθος των παιχνιδιών σας, να φτιάξετε ένο λεξικό, ακόμα και να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα σε Video Club. Κολό φοκέλωμα!

## LISTING 1

```

10 TK%=TK%:AR%=4000:MODE 2:DIM A$(AR%)
20 DIM B$(AR%)
30 CLS:PRINT"1. ENTER INFORMATION"
40 PRINT"2. SEARCH FOR DATA"
50 PRINT"3. SAVE"
60 PRINT"4. LOAD"
70 PRINT"5. SUBTITUITION"
80 PRINT"6. CATALOGUE"
90 INPUT"SELECT: ";S
100 IF S=1 THEN
110 ELSE IF S=2 THEN 200 ELSE IF S=3 THEN 320
    ELSE IF S=4 THEN 390 ELSE IF S=5 THEN 460
    ELSE IF S=6 THEN 510ELSE 30110 FOR X=TK%
    TO AR%
120 CLS
130 PRINT"PRESS RETURN TO END INPUT"
```

```

140 INPUT"NAME: ";A$(X):TK%=TK%+1
150 IF A$(X)=" THEN 180
160 INPUT "NAME: ";B$(X)
170 NEXT
180 PRINT "NO MORE INPUT"
190 CALL &BB18:GOTO 30
200 INPUT"FIND: ";Y$
210 FOR X=0 TO AR%
220 IF INSTR(A$(X),Y$)=0 THEN 240
230 PRINT A$(X);" ";B$(X),X
240 NEXT
250 INPUT"CONTINUE SEARCHING Y/N ? ";AP$:IF
    AP$="Y" THEN
260 ELSE30260 FOR X=0 TO AR%
270 IF INSTR(B$(X),Y$)=0 THEN 290
280 PRINT B$(X);" ";A$(X),X
290 NEXT
300 PRINT"NAME NOT FOUND"
310 CALL &BB18:GOTO 30
320 INPUT"WHICH FILE: ";F$:OPENOUT F$
330 FOR X=0 TO AR%
340 WRITE #9,A$(X),B$(X),TK%
350 NEXT
360 CLOSEOUT
370 CLS:PRINT"SAVING COMPLETE"
380 CALL &BB18:GOTO 30
390 INPUT "WHICH FILE: "; F$: OPENIN F$
400 FOR X=0 TO AR%
410 INPUT #9,A$(X),B$(X),TK%
420 NEXT
430 CLOSE IN
440 CLS:PRINT"DATA LOADED"
450 CALL &BB18:GOTO 30
460 INPUT "NUMBER OF DATA: ";X
470 INPUT"NAME: ";A$(X)
480 IF A$(X)=" THEN 180
490 INPUT"NAME: ";B$(X)
500 CALL &BB18:GOTO 30
510 CAT:CALL &BB18
520 GOTO 30
```



# ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΕΙΠΕ ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ GAME CENTER

Ένα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον ηλεκτρικό υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούργιο ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service. Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε:

• PC

• MONITOR

• AMSTRAD 6128



• ATARI

• AMIGA 500

• MONITOR

και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα από τα παραπάνω, καινούργιο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER", 'δεν έχετε παρά να μας επισκεφθείτε.

Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημά σας, μπορούμε να το αγοράσουμε λύνοντας το πρόβλημά σας.

## ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...

ΤΟ GAME CENTER ήταν και είναι ο παράδεισος των "original computer games"

GAME CENTER - ΜΠΟΤΑΣΗ 6 102 82 ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ: 3606801



# THE PRINTMASTER

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ

**Τ**ο PrintMaster συνεργάζεται με άλη τη σειρά εκτυπωτών της Commodore, τον MPS801, 803, 1000 και 1525. Ακόμο συνεργάζεται με τους Okimate, Epson, Star, Oki κ.τ.λ.

Πρίν ξεκινήσουμε να δούμε το πρόγραμμα νο πούμε οτι το PrintMaster υπάρχει σε CBM-64, Amiga και PC. Κοι όλες οι versions είναι οκριβώς ίδιες.

Ο χειρισμός του εινοι πάρα πολύ απλός οφού πάντο υπάρχει κάποιο menu και με το cursor keys κάνεις την επιλογή που θέλεις. Αλλά ος δούμε τις επιλογές ανολυτικότερο.

Μετά το φόρτωμο έχουμε στην οθάνη μας τις εξής επιλογές: Νο φτιάξουμε μιο ευχετήριο κάρτο, νο τυπώσουμε ενο ημερολόγιο με σημειώσεις, νο αλλάξουμε ή νο προσθέσουμε εικάνες στη βιβλιοθήκη γραφικών. Υπάρχει και η επιλογή Banner που μπορείς νο φτιάξεις ενο ολάκληρο πονά!. Ακόμο η επιλογή setup οπο την οποίο ρυθμίζουμε το είδος του εκτυπωτή, το device number (4, 5), νο φορμάρουμε μιά νέα δισκέττο, νο ολλάξουμε το χρώμα του paper και του border.

Υπάρχει και η εντολή test printer που δοκιμάζει ον τυπώνει σωστά ο εκτυπότης.

Τέλος, στο main menu, υπάρχει η επιλογή Exit to basic γιο νο φύγετε απο το πράγρομμο. Ξεκινάμε με τη Greeting Card. Ποτώντος return έχουμε δύο επιλογές: να φτίξουμε δική μας απο την ορχή ή να φορτώσουμε μια που έχουμε κατασκευάσει και έχουμε σώσει στη δισκέττο. Το πρόγραμμα μας ζητάει το μέγεθος του γραφικού (small, medium, large).

Τέλος διολέγουμε το είδος των γραμμάτων. Τώρο γράφουμε τις ευχές μας, οι οποίες θο βρίσκονται

Σκεφτήκατε ποτέ οτι ο υπολογιστής σας με μερικά περιφερειακά και τα ανάλογα προγράμματα θα μπορούσε να γίνει χρήσιμο εργαλείο για την δουλειά σας;

Είτε ο υπολογιστής σας ειναι PC είτε ειναι C-64 που έχει περιορισμένες δυνατότητες για επαγγελματική χρήση.

Γιατί όχι, ειναι ευκαιρία με έναν εκτυπωτή και το PrintMaster να

φτιάξετε ένα κατάλογο ή ενα ημερολόγιο.

Το πρόγραμμα ειναι κάπως παλιό αλλά οι προγραμματιστές του φρόντισαν να του δώσουν προδιαγραφές για συνεργασία με τους καλύτερους και προσιτούς σε εμάς εκτυπώτες της αγοράς.



οπο την έξω μεριά της κάρτος. Την ίδια διαδικασία ακολουθούμε γιο τη μέσο μεριά της κάρτος.

Αφού τελειώσουμε με όλο οута έχουμε δύο επιλογές: νο προχωρήσει ο υπολογιστής στην ονάλυση άλλων των στοιχείων που του δώσαμε ή νο επιστρέψει στο main menu;; Ο υπολογιστής οφού μας πορουσιάζει το οποτέλεσμα στην οθάνη, μπορούμε να προχωρήσουμε στην εκτύπωση.

Ακριβώς τις ίδιες διαδικασίες ακολουθούμε και στις επιλογές: Sign, Stationary, Calendar. Με την μόνη διαφορά οτι στη Stationary δεν διολέγουμε πλαίσιο ενώ στη Calendar

άλο το βάρος πέφτει στη ρύθμιση της χρονολογίας. Το ημερολόγιο χωρίζεται σε κουτάκιο το οποίο αντιστοιχούν στις ημέρες του μήνο. Μέσο σ'αυτά το κουτάκιο μπορούν νο γραφτούν μικρές σημειώσεις γιο τις ημέρες που μας ενδιαφέρουν.

Τέλος και στην επιλογή Banner λειτουργεί με την ίδιο διοδικασία μόνο που το γραφικά που επιλέξατε το μεγενθύνει και άτον το τυπώσετε βγοίνει τόσο μεγάλο άσο ενο κανονικό πανά.

Αφού ξεκοθορίσαμε το πράγματο με τις ποροπάνω εντολές μπορούμε νο οσχοληθούμε με την Graphic Editor. Εδώ το menu μας δίνει τη δυνατότητα νο φτιάξουμε οπο την ορχή ενο γραφικά δικό μας ή νο μετοτρέψουμε το έτοιμο γραφικά που υπάρχουν, ονάλογο με τις προτιμήσεις μας.

Στη βιβλιοθήκη του προγράμματος υπάρχουν 130 γραφικά, το οποία περιλαμβάνουν θέματα απο γιορτές και αθλητισμό μέχρι και εργαλείο. Σ'αυτά το σημείο το PrintMaster γίνεται ενο μικρά σχεδιοστικό πράγρομμο.

Ο τρόπος σχεδιοσμού θυμίζει λίγο το ArtStudio άπου δουλεύουμε στο mode του text editor. Μπορείτε να ορίσετε γραφικά οριζάντια ή κάθετα, νο το σβήσετε και φυσικά να το σώσετε σε δισκέττο ή νο το τυπώσετε.

Οπως βλέπετε το PrintMaster ειναι ενα ολοκληρωμένο πρόγρομμο οπο πλευράς δυνατοτήτων.

Αντιπροσωπεύει μιο κοτηγορία προγρομμάτων που έχουν τη δυνατότητα να σος κάνουν νο ξεχάσετε για λίγο το κοκά sprites και το ufo και νο φτιάξετε κάτι δημιουργικά και πρωτότυπο.

Εινοι μιο πράκληση νο δείξετε την οξιο σας και τη φαντοσίο σας μέσο οπο το PrintMaster.



λοι σας έχετε  
βρεθεί στο δίλ-  
λημα της αγο-

ράς ενός υπολογιστή.

Σίγουρα πολλά ερωτήματα  
θα σας έχουν περάσει απο το  
μυαλό:

Είναι ο Atari καλύτερος από  
την Amiga;

Μπορεί ο PC να βγάλει γρα-  
φικά και ήχο σαν της Amiga;  
Θα μπορούσε ποτέ η Amiga ή  
ο Atari να κοντράρει τον  
Αρχιμήδη;

Και πολλές ακόμα τέτοιες  
ερωτήσεις που οι πιο πολλές  
αναφέρονται στις δυνατότη-  
τες των υπολογιστών και πιο  
συγκεκριμένα στην απεικόνι-  
ση των γραφικών, στη ποιό-  
τητα του ήχου και στη φυσι-  
κότητα του animation.

Ο καλύτερος τρόπος για να  
εξετάσεις και να δεις αυτούς  
τους τομείς είναι, κατά τη  
γνώμη μου, μέσω των σχεδια-  
στικών προγραμμάτων.

Γι' αυτό και εμείς αυτό το  
μήνα θα σας παρουσιάσουμε  
το Fantavision.

# A M I G A FANTAVISION

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ

**Γ**ια πολλούς, το Fantavision, είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην αγορά για κίνηση δισδιάστατων αντικειμένων και αυτό οφείλεται σε ορισμένες ιδιομορφίες που έχει ειδικά στον τομέα του χρωματισμού και του ομαλού animation των αντικειμένων. Συνθέτοντας μια ταινία στο Fantavision δε χρειάζεται να ορίσετε όλες τις ακριβείς στάσεις του αντικειμένου για να παραχθεί μια κίνηση. Απλά πρέπει να καθορίσετε τις αρχικές στάσεις του αντικειμένου καθώς και τις τελικές και όλα τα άλλα τα αναλαμβάνει εξολοκλήρου το πρόγραμμα με μια καταπληκτική φυσικότητα.

Ομως, ας ξεκινήσουμε αναλύοντας τα μενού που βρίσκονται στην οθόνη και πρώτα το "Tool". Αυτό είναι και το βασικότερο μενού και περιλαμβάνει αρκετά χρήσιμα σύμβολα όπως:

Το βελάκι που μας βοηθάει να βλέπουμε το μέγεθος και ορισμένες λεπτομέρειες για το αντικείμενο που έχουμε επιλέξει, το μολύβι δηλαδή το βασικότερο εργαλείο σχεδίασης αντικειμένων, το τετράγωνο και ο κύκλος που βοηθάνε στην ακριβή σχεδίαση τέτοιων σχημάτων, το σύμβολο "T" το οποίο σε συνάρτηση με το μενού text μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε στη ταινία χαρακτήρες οποιουδήποτε μεγέθους και χρώματος θέλουμε.

Κάτω απ' όλα αυτά υπάρχουν δυο σύμβολα που συνδέονται κατά κάποιο τρόπο μεταξύ τους. Το πρώτο, το χε-

ράκι δηλαδή, μας βοηθάει όταν θέλουμε να δώσουμε στο αντικείμενό μας μεγαλύτερες διαστάσεις, προσθέτοντάς του ορισμένα σημεία και μέσω αυτών το μεγαλώνουμε ή το μικραίνουμε. Το άλλο σύμβολο, το μαχαίρι, μας βοηθάει όταν θέλουμε να κόψουμε ένα κομμάτι απο το αντικείμενο μας. Για παράδειγμα, φτιάξαμε ένα τετράγωνο και του έχουμε ορίσει τέσσερα σημεία. Αν πατήσουμε πάνω στο ένα σημείο τότε το τετράγωνο θα γίνει τρίγωνο. Δηλαδή το αντικείμενο κόβεται από το σημείο που χρησιμοποιούμε το μαχαίρι έως τα επόμενα ή το επόμενο σημείο.

Τα δύο επόμενα σύμβολα είναι για να βλέπουμε εναλλάξ δύο αντικείμενα που το ένα είναι επάνω στ' άλλο. Τα επόμενα δέκα σύμβολα μας βοηθούν να περιστρέψουμε και να αλλάξουμε γωνία στροφής στο αντικείμενο μας, αρμονικά και με τη βοήθεια κάθετων και οριζόντιων αξόνων.

Εδώ πιστεύω ότι πρέπει να τονίσουμε τη χρησιμότητα αυτού του μενού, γιατί είναι το μόνο που βοηθάει στη δημιουργία του πιο δύσκολου τομέα της ταινίας, την κατασκευή και περιστροφή των αντικειμένων δηλαδή. Το επόμενο μενού που βρίσκεται στην οθόνη είναι το Film. Αυτό το μενού έχει τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Αρχίζοντας από πάνω, βλέπουμε έναν αριθμό, που μας πληροφορεί για τον αριθμό των frames που έχει η ταινία.

Στη συνέχεια υπάρχουν πέντε



εντολές τις οποίες και οναλύνουμε.

Η Info ονομάζεται στη ταχύτητα της ταινίας και στο τρόπο εκτέλεσής της. Η εντολή Sound που μας βοηθάει να προσθέσουμε μουσική ή εφέ στην ταινία μας.

Η εντολή Blank, χρησιμεύει όταν θέλουμε να μεγαλώσουμε τον αριθμό των frames ή να προσθέσουμε ένα μαύρο frame στη ταινία μας.

Αντίθετα η επόμενη εντολή Clone, σε συνάρτηση με το μενού Options/Preferences, κρατάει στην οθόνη τα αντικείμενα της ταινίας όσο εμείς θέλουμε. Όσο για την εντολή Go δεν πιστεύω να χρειάζεται να πω τίποτα. Ακριβώς κάτω από το προηγούμενο μενού, υπάρχει ένα άλλο με το όνομα Modes και αφορά εξολοκλήρου την κίνηση των αντικειμένων σε μια πολύ μεγάλη κλίμακα διαφορετικών κινήσεων. Εδώ θα πρέπει να ονομαζόμαστε και στο πώς γίνεται μια ολοκληρωμένη ταινία.

Εκτός από τη σχεδίαση των αντικειμένων και την εκλογή της μουσικής και των backgrounds, για να πούμε ότι μια ταινία είναι έτοιμη πρέπει να συνθέσουμε την εναλλαγή των αποχρώσεων που θα υπάρχει στα αντικείμενα. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε με δύο τρόπους:

**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1:** Εάν έχετε ένα αντικείμενο σε ένα frame και το ίδιο αντικείμενο στο επόμενο frame, αλλά έχουν διαφορετικούς καταχωρητές χρωμάτων, τότε το πρόγραμμα θα διαλέξει κάποιο ενδιάμεσο καταχωρητή. Δηλαδή έχουμε στο πρώτο frame ένα τετράγωνο χρωματισμένο με το χρώμα γκρι. Στο δεύτερο frame, έχουμε το ίδιο τετράγωνο όμως χρωματισμένο άσπρο. Τώρα αν επιλέξουμε Go θα δούμε ότι το τετράγωνο κάνει fade από το χρώμα γκρι στο άσπρο. Οι αποχρώσεις που χρησιμοποιεί για να κάνει fade πρέπει να υπάρχουν αναγκαστικά στη παλέτα που βρίσκεται στη κάτω γωνία της οθόνης.

**ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2:** Αφού έχουμε σχεδιάσει τα δύο frames, χρησιμοποιούμε το μενού Options/Modify Color Palette και έχοντας διαλέξει από τη βασική παλέτα ένα χρώμα, πατάμε την επιλογή Global και ετοιμάζουμε το βασικό χρώμα για το frame ένα. Μετά αφού έχουμε πάει στο δεύτερο frame πάνω στο ίδιο χρώμα κάνουμε τις αλλαγές που θέλουμε να έχει το αντικείμενο στο δεύτερο frame. Όταν επιλέξουμε Go θα δούμε ότι το αποτέλεσμα είναι ακριβώς το ίδιο με το προηγούμενο

με τη μόνη διαφορά ότι εδώ χρησιμοποιούμε μόνο ένα καταχωρητή χρώματος.

Συνεχίζουμε τώρα με τα μενού που υπάρχουν στην πάνω μπάρα.

Το μενού Project μας βοηθάει να φορτώσουμε, να σώσουμε και να σβήσουμε μια ταινία, ένα background καθώς και ήχους. Το μενού Edit, αναφέρεται στην αντιγραφή και στο σβήσιμο αντικειμένων ενός frame ή παλέτας και επίσης μας δίνει πληροφορίες για τη ταινία.

Το μενού Options, αποτελείται από τρία υπομενού, που χρησιμοποιούνται για την σχεδίαση της παλέτας, για την αλλαγή της ανάλυσης της οθόνης και για ορισμένες λεπτομέρειες σχετικά με την εκτέλεση της ταινίας. Και υπάρχει και το μενού Text που, όπως είπαμε, μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε χαρακτήρες στη ταινία.

Ένα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα του προγράμματος είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ταινίες που φτιάχνετε, χωρίς αυτό παρά μόνο με τη βοήθεια του Fantaplayer.

Με το Fantaplayer, μπορείτε να εκτελέσετε ένα script file που έχετε φτιάξει καθώς επίσης, και με τις

εντολές που προσφέρει, μπορείτε να ρυθμίσετε ορισμένες λεπτομέρειες όπως: την ταχύτητα, το looping κ.ο.

Τελειώνοντας αξίζει να σημειώσουμε ότι το Fantavision, εξαιτίας της τρομερής ικανότητας του στο διαδίστα-

το animation και στο συνδυασμό γραφικών και ήχου, είναι οναμφισβήτητο ένα από τα καλύτερα πακέτα που υπάρχουν για την Amiga.



# Ποτέ δεν είναι αργά...



ΠΡΟΣΦΟΡΑ  
2600 ΔΡΧ  
ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Δώστε στο παιδί τη χαρά  
της μάθησης μέσα από τον υπολογιστή  
Τώρα με τα εκπαιδευτικά προγράμματα  
της **INTER\*LEARN** το παιδί μπορεί να μάθει  
παίζοντας με τον υπολογιστή του.



## ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

1. SNAKE, ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ ΑΝΩΜΑΛΑ ΡΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΚΗΣ
2. HANGMAN, ΜΑΘΑΙΝΩ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΛΕΞΕΙΣ
3. CUCKOO'S NEST, ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗΝ ΩΡΑ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
4. ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΠΡΑΞΕΙΣ, ΕΞΑΣΚΟΥΜΑΙ ΣΤΙΣ ΠΡΑΞΕΙΣ
5. ΚΡΕΜΑΛΑ, ΜΑΘΑΙΝΩ ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ
6. ΡΟΛΟΓΑΣ, ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗΝ ΩΡΑ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΟΥ ΤΑ ΥΠ' ΑΡΙΘΜΟΝ: \_\_\_\_\_  
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧ. ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ: \_\_\_\_\_

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, ΧΑΙΔΑΡΙ, 12 461



# ...ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΗΤΑΝ ΤΟ ΧΑΟΣ ΥΣΤΕΡΑ Η PSYGNOSIS ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΟ BEAST...

Και ο κόσμος είδε ότι ήταν καλό.  
12 μήνες πέρασαν που φάνηκαν σαν αιώνες.  
Και ο κόσμος των computer games αλλάζει ξανά με το....

## SHADOW OF THE BEAST II

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



**Μ**ακριό, στο βάθος του ορίζοντο ξεχωρίζει μονοχικός και οχνός ένας πύργος, τόσο ψηλός που στέκεται πάνω υπό την κοιτιγίδα. Το μονοδικά πορόθυρο είναι μούρο σον την νύχτο, σχεδόν τόσο σκοτεινό όσο οι σκέψεις του μάγου. Το σκοτάδι είναι το άντρο του Zelek και οι κερουνοί τον βυθίζουν ολαένο βοθύτερα στο κοιτοχθόνιο οράμοτό του.

Κοθώς κάθεται στον πέτρινο θρόνο του μιο ονόμηση τον βασονίζει περισσότερο από τις φλόγες της κόλοσης: η πράσοφτη ούγκρουσή του με τον πολεμιστή ογγελιοφόρο, όπου γιο πρώτη φορά γνώρισε την ήττο.

Ο Maletoth ο Beast Lord είναι πολύ οπογοητευμένος με την οποτυχίο του Zelek και έχει σφήσει νο εννοηθεί ότι αν ουτάς δεν διορθώσει έμπροκτο το λάθος του θο οντικοτοσθθεί οπά κάποιον άλλο μάγο που περιμένει την ώρο εκείνη ονυπόμονο.

Γνωρίζοντας πως ο Maletoth δεν συγχωρεί ολλά τιμωρεί με μέσο χειρότερο οπά τον θόνοτο τους ονίκονους, ο Zelek πρέπει νο οντικοτοσθθεί τον πολεμιστή που ξέφυγε οπό δική του ευθύνη όσο γίνεται πιο γρήγορο.

Οποιοδήποτε ονθρώπινο παιδί θο ήτον ικονό νο εκπληρώσει τους σκοπούς του μάγου, όμως η ήττο του οπά τον ελεύθερο τώρο πολεμιστή τον οδηγεί στο άριο της τρέλος και ζητάει ένο μάνο πρόγμο, ΕΚΔΙΚΗΣΗ!

Οι οκλάβοι του ψάχνουν χωρίς στομοτημά και μιο νύχτο σκοτεινή ένος οπό ουτούς του φέρνει το μύνημο που τόσο λοχτορούσε: "Άρχοντό μου, στις άκρες του Πετρωμένου Δόσου, μέσο σε ένο μικρό καλύβι βρίσκεται το νεογέννητο που ζητός". Αμφιβάλοντος γιο την κοιταλληλότητο ενός θυληκού παιδιού γιο την θέση του πολεμιστή, ο Zelek συγκέντρωσε την σκέψη του και εξοπέλυσε την σινειδήσή του μέχρι το σπιτάκι, εξέτοσε το παιδί και μιο



έκρηξη γνώσης τον γέμισε. Μαύγκριας ικανοποιημένος, πετάχτηκε όρθιος, έφτασε τρέχοντας στα παράθυρα και...πήδηξε κάτω στα πατάμ. Παλύ πρωταύ χτυπήσει στα νερά που όφριζαν πήρε την κτηνώδη μορφή του δράκου. Χτυπώντας τα τεράτια δερμάτινα φτερά του κάντρα αταν άνεμα ανέβηκε ψηλά.

Ρίχνοντας μια τελευταία ματιά στα σπιτάκι επιβεβαίωσε τις ακέψεις του για τα παιδί και ναιώθοντας μεγάλη ευχαρίστηση για τον πά- να που θα πραξενάυσε αταν πρώην παλεμιστή του, βαύτηξε και στάθηκε πάνω από την καλύβα. Διέλυσε με ένα χτύπημα την στέγη άρπαξε από την έντραμη μητέρα τα μωρά και χάθηκε στην καταιγίδα. Η εκδίκηση είχε αρχίσει να μαιάζει παλύ γλυκιά".

Όμως η εκδίκηση δεν είναι απακλειστικά-τητα κανενός και έτσι εαείς πρέπει να άσασε-τε την αδελφαύλα σας (ναί τα νεαγέννητα ήταν η αδελφή σας). Και για να τα καταφέ-ρετε αυτά πρέπει να διασχίστε τα ανεξερεύ-νητα, μυατηριώδες και γεμάτα κινδύνους KaraMaan, να βρείτε τα κάτρα του μάγου και να τον νικήσετε αριατικά. Παλλά είναι τα εχθρικά και φιλικά άντα που θα συνατήσετε στην αναζήτησή σας, παλλά με δυνάμεις και πληροφορίες που θα σας χρειααατούν. Όμως δεν είασατε πια τα δυνατό τέρας παρά ένας απλός άνθρωπος. Αλλά αυτά δεν έχει καμία σημασία! Σ'αυτά τα σημεία ως υπεύθυνος reviewer του Beast 2 δηλώνω την αγανάκτη-σή μου καθώς α αρχιανυτάκτης και α εκδό-της του User αρνήθηκαν τα αίτημά μου για ένα review 666 (αλαγράφως εξακασίων εξή-ντα έξη) αελίδων άπως θα έκανε κάθε λαγι-κός άνθρωπος σε ένα τέταιο παιχνίδι. Παρ'όλα αυτά θα κάνω ά,τι μπορώ για την πληραφάρισή σας μέσα α'αυτές τις ελάχι-ατες αελίδες:

#### ΓΡΑΦΙΚΑ

**Ο** αυ, ξεκινάμε κατευθείαν από τα καυτά θέματα! Λαιπάν τα παιχνιδι ατα γραφικά (άπως και σε όλας τους άλλους ταμείς) συγκρίνεται μόνα με τα Beast I. Τα χρώματα που χρησαιοπασιούνται τώρα δεν είναι 128 αλλά είναι αρκετά και αυξάνονται άταν εμφανίζονται τα sprites. Τα συνηθισμένα background είναι α αυρανός με αρκετές ακάλες χρωμάτων και σε κατάμυρα φάντα εμφανίζονται κάπαια βουνά που θυμίζ-αυν σε αμίκρυνση εκείνα του πρώτου μέ-ρους. Τα foreground που είναι και καλύτερα αχεδιασμένα περιλαμβάνει βάλταυς -άπου βυθίζεστε μέχρι τη μέση-, υπάγεις απηλιές, γέφυρες, περίεργα δάση, γιγάντια μανιτάρια, κρύσταλλαυς, λίμνες με αξέα, κτίαματα σε διάφαρες απτικές γωνίες, δέντρα,εαυτερι-καύς χώρους, κάστρα και πάμπαλλα άλλα. Τα χρώματα δένανυ υπέραχα μεταξυ τους ενώ



υπάρχαυν ακόμα μια παλύ καλή τελική αθόνη (δώστε βάση στάν συμβολιαμά της καθώς πε-θαίνετε πάνω στα μαναδικά ίχναυς βλάστησης μέσα σε ένα απάλυτα άγανα ταπία!) και μερι-κές άλλες τέλεια αχεδιασμένες ατατικές αθάνες.

Αυτά που πρέπει να τανίααυμε ιδιαίτερα εί-ναι η ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΗ εισαγωγή του παι-χνιδιού!!! Ξεχάστε τα πάντα, α,τιήπατε έχε-τε δει μέχρι ατιγμής -αι εισαγωγές των Blood money και Stryx είναι μηδαμινές μπρα-ατά α'αυτά τα αρισταύργημα!- άπου με τα τε-λειώτερα γραφικά, τα καλύτερα χρώματα,φα-βερά sampled ήχα και τέλεια animation, βλέ-πετε τον Beast Mage να μεταμορφώ... άμως

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>SHADOW OF THE BEAST II</b>
<b>HOUSE</b>	<b>PSYGNOSIS</b>
<b>FORMAT</b>	<b>AMIGA, ATARI</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>7200</b>
<b>TEST</b>	<b>AMIGA</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>DELTA COMPUTERS</b>

τα λάγια δεν αρκαυν για να τα περιγράψω. Πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε!

#### ΗΧΟΣ

**Χ** μ, ατα Beast I υπήρχαν μερικά φανταστικά και λίγα μελαγχαλικά μουσικά θέματα με λίγους ήχαυς. Τα δεύτερα μέρας ακαλαυθεί τα αχνάρια του πρώτου έχαντας μια αναλαγία ατα μουσικά θέματα. Τώρα άμως ή μουσική δεν σταματάει απάταμα και τα ένα μουσικά καμμάτι είναι θε-ματική συνέχεια του άλλου. Επίσης ή μουσική είναι αχετικά απαλή και θυμίζει αάριστα κά-παιες επιτυχίες ενώ μαπαρείτε να την ακαύτε επί παλλές ώρες χωρίς να σας καυράζει. Τα



ηχητικό εφέ είναι όμως λίγα και μάλις που ακούγονται μέσα από την μουσική. Τα τελικά αποτέλεσμα είναι απόλυτο ατμοσφαιρικά, ολόαν θέλετε ακόμη περισσότερη αυτοσυγκέντρωση και ησυχία υπόρχει επιλογή για νο μην ακούγεται τίποτα.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

**Τ**ο μέγεθος της οθόνης έχει πορμείνει το ίδιο και βλέπετε πάνω οριστερά το όπλα και τα αντικείμενο που έχετε στη διάθεσή σας (μέχρι τέοορα αντικείμενο μπορείτε να έχετε στην κατοχή σας ταυτόχρονα) και κάτω αριστερά σε μιο μεγάλη φιόλη σημειώνεται με κάκκινο χρώμα η αντοχή σας, που μειώνεται ότον σας χτυπούν, άταν πέφτετε σε ένα κατορρόκτη και όταν οκουμπάτε ένα εχθρικό sprite. Ο χειρισμάς έχει αλλάξει κάπως, καθώς άτον οφίνετε το joystick κρατημένο σε μια θέση η κίνηση εκτελείται μόνο μιο φορά και όχι συνεχώς, πρόγμα που είναι τελικά υπέρ του ρεαλισμού. Το game παίζεται οκόμα και με τα πλήκτρα ενώ το άλμα σας έχει μεταβλητό ύψος ανάλογο με το πόσο κρατότε πατημένο το χειριστήριο. Τα παιχνίδι περιέχει στοιχείο adventure πράγμα που σημαίνει άτι υπάρχουν και άλλα αποροίτητο πλήκτρα προκειμένου να εκτελέσετε τις εντολές:

Με F1-F4 διαλέγετε ποιο αντικείμενο-όπλο θα χρησιμοποιήσετε, με O (offer) προφέρετε κότι σε κάποιον με A (ask) ρωτάτε τον πιο κοντινά ευφυή χορακτήρα για ένα πρόγμα ή άτομο. Με S σας δείχνει στο κάτω μέρος της οθόνης το οκορ και τα χρυσό νομίσματα που έχετε μαζί σας ενώ τέλος με το πλήκτρο Help παγώνει το game. Σαν πρώτη εντύπωση ο χειρισμάς είναι πιο πολύπλοκος από το πρώτο μέρος ενώ το joystick εξακολουθεί να έχει άμεση οπόκριση άπως και τα άπλα σας (στην αρχή έχετε μια οφαίρα δεμένη σε αλυοίδα την οποίο εκτοξεύετε ενόντια στους εχθρούς σας) το οποίο δεν σας επιβόλουν κονένα περιορισμό στην κίνησή σας. Ένα μικρά παράπονο έχουμε για το άτι το παιχνίδι φορτώνει που και που από τον δίσκο καθυστερώντας μας έτοι από την δρόση για μερικά δευτερόλεπτα καθώς και για το ότι δεν μπορούμε νο αλλάζουμε κατεύθυνση στον ήρωά μας άτον βρίσκεται στον αέρα. Σε τελική ανάλυση ο χειρισμός είναι άριστος, τόσο καλός μάλιστα που δεν θα δυσκολευτείτε να μάθετε τα κόλπα και νο το εφαρμόζετε σωστό ώστε νο γλυτώνετε την πολύτιμη αντοχή σας.

## SCROLLING

**Ε**δώ τα πρόγματα μοιάζουν κατώτερο αν συγκριθούν με το 13! επίπεδα scrolling που είχαμε στο



πρώτο Beast. Υπάρχουν όμως και στοιχείο όπου το δεύτερο μέρος υπερτερεί και πρωτοτυπεί. Κοτ' αρχήν υπάρχουν δύο επίπεδο scrolling ένα για το background και ένα για το foreground. 'Μόνο δύο' θα αναφωνήσουν μερικοί απογοητευμένοι. Όμως τα πρόγματα δεν είναι τόσο οπλά γιατί τώρα η οθάνη δεν οκρολλάρει μόνο οριζόντια αλλά και κάθετο και μάλιστα προς 8 κατευθύνσεις.

Αυτό ανεβάζει ομέσως την τεχνική και οπτική ποιότητα του προγράμματος ενώ ταυτόχρονα προσθέτει ρεαλισμό στην ουνολική κίνηση πρωτοτυπώντας: είναι μιο από τις ελάχιστες φορές που ολάκληρο το επίπεδο του foreground ονεβοκοτεβόινει ανάλογα με την διαμόρφωση του εδάφους στον χώρο. Για την ποιότητα της κίνησης νομίζω πως δεν χρειάζεται νο πούμε πολλά πρόγματα, καθώς είναι πολύ ομαλή, και ονά pixel. Μιλάμε δηλαδή για ποιότητα Psygnosis!

## ANIMATION - SPRITES

**Υ**πέροχα, υπέροχα! Σ' αυτό το game θα δείτε τα μεγαλύτερα sprites που έχουν εμφανιστεί σε computer game και τα περισσότερα από αυτά δεν είναι απλώς περαστικά από την οθάνη αλλά σας περιμένουν, σας κυνηγούν και γενικώς κόβουνε βόλτες μέχρι να σας σκοτώσουν.

Κυριαρχούν οι τεράστιοι ιππότες, οι δρόκαι που φυλάνε περόματα και το μεγάλα ιπτάμενα όντα που εκτός από τα φανταστικό χρώματα και την λεπτομέρεια με την οποία έχουν οχεδιοστεί εντυπωσιάζουν με το άριστο animation τόσο άταν περποτάνε, όταν μορφάζουν και όταν επιτίθενται με τοεκούρια και αλυοίδες. Κάτι ακόμα που είναι αξιοσημείωτο, εκτός από το μέγεθος είναι η ποικιλία τόσο σε μορφές (οι οποίες είναι ονάλογες και ταιριάζουν με τον περιβάλλοντα χώρο και τα γραφικό) όσο και σε "καθήκοντο". Για



να γίνω πιο σαφής υπάρχουν τεράστια ανθρώπαμορφα όντα, οταγόνες που εκρύνγννται, δαίμονες που οιχαλωτίζουν σθώους, πολεμιστές που σας κλείνουν το δρόμο, δέντρα με χέρια, μεγάλες νυχτερίδες, βατράχιο, οαλιγκόρια, ψόρια με τερόσσιο οτάμα που θέλουν νο σας καταβροχθήσουν, τέροτα που κινούν παγίδες, τεράστια κεφόλιο που φυλάνε τους κατορρόκτες, ζωντονές πέτρες, μικρά και μεγάλα οαρκοφάγα πουλιά και αμέτρητα άλλα όντα που οτοιχειώνουν τον κόσμο του Beast II. Το κάθε ένα από αυτά έχει διαφορετικό επίπεδο ευφυίας, ταχύτητα, τρόπο επίθεσης, μέγεθος, τακτική κίνησης και νοοτροπία τοποθέτησης στον χώρο.

## ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

**Α**ρκετά άπλα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα θα βρείτε στον δρόμο σας ενώ ανοπάσα στιγμή μπορείτε να διαλέξετε ποιά από το τέοοερα που κουβαλάτε θα χρησιμοποιήσετε. Υπάρχουν τοεκούρια, οπαθιά, φιόλες και δοχεία, δαχτυλίδιο, φίλτρο που σας ξαναδίνουν την αρχική αντοχή σας καθώς και άλλα οπανιότερα και πιο περίεργα αντικείμενα. Όπως θα έχετε ήδη κατολάβει πρέπει νο ψόξετε πολύ και νο ιδρώσετε αρκετο για να αποκτήσετε αυτά που υπάρχουν μπασούλα που αν το διαλύσετε θα βρείτε μέσα οντικείμενα και χρυσό νομίσματα. Τα νομίσματα αυτό είναι οπαροίτητα



για να τελειώσετε τα παιχνίδια, αφού με αυτό μπορείτε να αγοράσετε τρόφιμα για να ανοιχτείτε την δύναμή σας και άλλα, ενώ μπορείτε ακόμα να πληρώσετε την είσοδό σας σε μέρη που διαφορετικό δεν θα βλέπατε ποτέ.

## ΠΛΟΚΗ

**Σ** ' αυτόν τον ταμέο το παιχνίδι πραγματικά απογειώνεται. Είναι ένα arcade adventure beat'em up όπου για να σώσετε την οδερφή σας από την αιώνια σκλαβιά στο κοκό πρέπει να χρησιμοποιήσετε όχι μόνο την σωματική δύναμη, το αντανάκλαστικό και την τοχύτητά σας αλλά κυρίως την επιναιτικότητα, τα μυαλά σας ενώ ταυτόχρονα πρέπει να δείξετε την καλοσύνη σας. Γιατί στον κόσμο του Beast 2 δεν είστε πλέον μόνοι, ούτε οποτελείτε την μονοδική λογική ύπαρξη, πρόγραμμα που σημειώνει ότι υπήρχαν πολλοί χαρακτήρες και ορκετοί τράπαι για να μιλήσετε μαζί τους. Και όπως είναι γνωστό όποιος μιλάει μοιραίνεται και αυτός που ρωτάει βρίσκει. Γι' αυτό οι πληροφορίες που μαζεύετε σιγά σιγά θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε ποιαν θα αντιμετωπίσετε, ποιος είναι φίλος ή εχθρός, την χρήση ή την οχρίστευση αντικειμένων προς παια κοτεύθυνση να κινηθείτε και τι κίνδυνος σας περιμένουν.

Ορισμένοι από αυτούς τους χαρακτήρες ζητούν ή πρέπει να σκεφτείτε ότι χρειάζονται κάποιο αντάλλαγμα ή βοήθεια (ένος όπλου εχθρός του Μάγου ή ενός ανυπερόσπιστου γέρας) ενώ σε κάποια άλλο όντο θα χρειαστεί να δώσετε χρήματα για να πάρετε αντικείμενα, όπλα και πληροφορίες. Η βοήθειά που θα λάβετε από αρισμένα όντα εί-



ναι εντελώς αιματηρή για την συνέχεια της οπιστολής σας. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι καταπληκτική και αυτά οδηγεί σε μια εθιστικότητα και ένα τελικό βάθος που σπάνια βλέπουμε σε τόσα κολό games.

## ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ - ΤΕΧΝΙΚΑ

### ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

**Τ** α παιχνίδι μέσο σε ένα πολύ μεγάλο και παλύ όμορφο πακέτο περιέχει ένα αρκετό αναλυτικό manual γραμμένο σε 4 γλώσσες και φυσικό συμπεριομβόνη και μπλουζόκι για να βρίσκεστε διαρκώς στην σωστή ατμόσφαιρα. Όσοι νοιάζεστε για τα σωστά ντύσιμο τρέξτε!

Δύο δισκέτες αποτελούν το παιχνίδι, οι οποίες δεν περιέχουν όπως νομίζετε 1760 K (880\*2) αλλά η -μεγέλη- Psygnosis κοτόφερε, όγνωστα πώς, να φορμόρει τις δισκέτες έτσι ώστε να χωράνε 3.5 Megabytes!!! προγράμματος.

Το υπόλοιπο τεχνικό χαρακτηριστικό-μυστικά του παιχνιδιού είναι:

-Γραφικό 2 Megabytes

-Μουσική και ηχητικά εφέ 1 Megabyte

-Ανανέωση οθάνης (συχνότητα animation) 50 φάρες το δευτερόλεπτο, δηλαδή το ονώτατα όρια αφού τάσα μπορεί να σηκώσει ένα μόνιτορ.

-Το πρόγραμμα του Beast II βελτιώθηκε με την βοήθειά ενός PC που έτρεχε στο 25 Mhz ενώ το γραφικό του δημιουργήθηκαν σε μια Amiga 2000 των 25 Mhz και με επεξεργαστή -κρατηθείτε - τον 68030!

-Εξαιτίας του πολύ καλού animation, του τερόσπου μεγέθους των sprites, των πολλών οντικειμένων που υπάρχουν στην οθόνη ταυτόχρονα, μαζί με το 8 κοτεύθυνσεων scrolling η Psygnosis χρησιμοποίησε νέες τεχνικές hardware κίνησης καθώς, όπως είπον οι εκπρόσωποι της, a blitter δεν ήταν ορκετό γρήγορος για να το βγάλει πέρα!!!

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

**Τ** ο παιχνίδι είναι καλύτερο από απήδηπατε έχουμε δει ποτέ και η μόνη σύγκριση που μπορεί να στοθεί λαγκό είναι με το Beast I. Εδώ το Beast II υπερέρχει σε sprites και animation ενώ υστερεί ελοφρό σε χρώματα και scrolling. Όμως σ' αυτό το δεύτερο μέρος έχουμε ένα παιχνίδι με πραγματικό gameplay όπου μπορείτε να παίξετε για την ευχαρίστηση που προσφέρει η υπόθεση.

Η Psygnosis έκανε αυτό που έπρεπε να γίνει: διοτήρησε το τέλεια τεχνικό μέρος ενώ την ίδια στιγμή έδωσε βάρος και βάθος στην υπόθεση δημιουργώντας έτσι ένα κλασικό game σε επίπεδο coin op.

Τολμώ να πω ότι σαν σύνολο είναι καλύτερα από το πρώτο Beast και θα σας κροπήσει πολλές, παλλές, πόρο πολλές ώρες σε ένταση πορ' όλη την δυσκολία του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΠΛΟΚΗ	98
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	100
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>97</b>



# JAMES BOND 007™

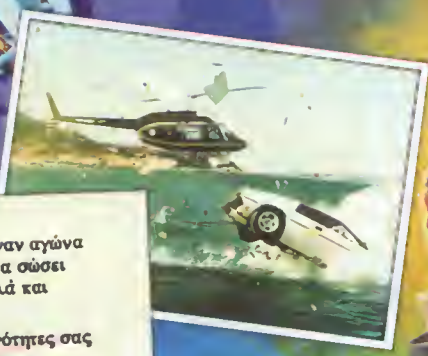
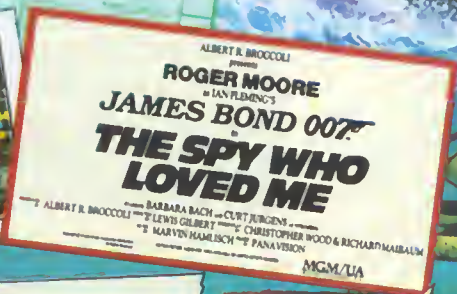
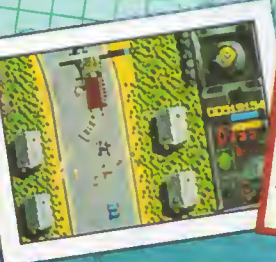
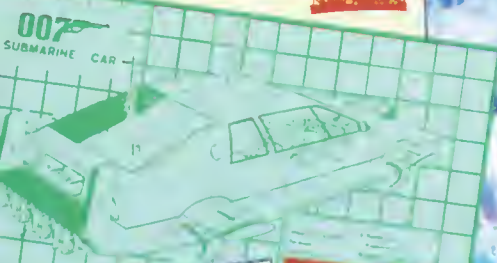
# THE SPY WHO LOVED ME

Ο James Bond επιστρέφει σε έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο με σκοπό να σώσει τον κόσμο από τον ισχυρό αλλά και τρελό Karl Stromberg.

Χρησιμοποιήστε όλες τις ικανότητες σας για να εμποδίσετε την παγκόσμια κυριαρχία του. Αντιμετωπίστε τους μισθοφόρους του και εμποδίστε ένα πυρηνικό πόλεμο μεταξύ Ανατολής και Δύσης.

Συναρπαστικές σκηνές κυνηγιών στη ξηρά και κάτω από τη θάλασσα με την ειδικά εξοπλισμένη σας Lotus, δράση σε πολλές πισίτες και απόρρητοι κώδικες που θα πρέπει να σπάσετε.

Μην το χάσετε!





# DYNASTY WARS

**Α**κόμο ένα πετυχημένο coin-op γίνεται παιχνίδι σε home υπολογιστές. Η υπόθεσή του είναι η εξής: Κοτο τον δεύτερο αιώνα μ.Χ. στην Κίνο, γίνονταν μάχες ανάμεσα στις ισχυρές οικογένειες για την κατοίκηση της εξουσίας. Μέσο από την πεσμένη δυναστεία (όχι την σοπουνόπερο!!!) ξεπήδησαν τέσσερις γενναίοι πολεμιστές που ξεκινούν να ξονοδημιουργήσουν τη δυναστεία και να τιμωρήσουν τους προδότες πολέμορχους που επονοσώτησαν. Εσείς μπορείτε να αναλάβετε τον ρόλο ενός από τους τέσσερις ήρωες, διαλέγοντας ελεύθερα έναν από τους πολύ καλά σχεδιασμένους χαρακτήρες που σας δίνει το παιχνίδι στην αρχή. Υπάρχει ακόμη η πολύ ευχάριστη επιλογή να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Ο κάθε ένας από τους τέσσερις ήρωες έχει διαφορετικές δυνάμεις από τους υπόλοιπους, τόσο σε αμυντική δύναμη και οντοχή όσο και σε μογικές ικανότητες.

Σκοπός σας είναι να νικήσετε οκτώ διαφορετικούς στρατούς σε διάφορες περιοχές. Στο τέλος κάθε μάχης είσαυτε υποχρεωμένοι να οντμετωπίσετε τον στρατηγό, που είναι ένα sprite μεγαλύτερο από το άλλο και βρίσκεται πάνω σε όλογο. Όλο το παιχνίδι βέβαιο για σας διεξάγεται πάνω στο πιστά σας αλόγο και ο μόνος λόγος για τον οποίο κάποιο στιγμή θα το οποχωριστείτε είναι το χάσιμο μιας οπής τις τρεις ζωές σας. Οι εχθροί σας είναι βασικά στρατιώτες με σποδιά που σας επιτίθενται από κάθε κοτεύθυνση ενώ υπάρχουν ακόμα τοξότες που ρίχνουν πυρίνο βέλη (ούτε εμπριστές να ήταν), κοτοπέλτες που εκτοξεύουν ενοντίον σας πέτρες, γιγάντες χιονόμπαλες, ειδικό εκπαιδευμένοι άντρες που σας πλησιάζουν ύπουλο και σας χτυπάνε οπών κόνω, είναι το πιο συνηθισμένο sprites, που εμφανίζονται, ανάλογο με το επίπεδο όπου βρίσκεστε. Όμως κι εσείς δεν είσαυτε οντεπράσιτοι ανάλογο με το χαρακτήρα που διαλέξατε είσαυτε αναλόγως ονηεκτικοί και έχετε μογικές



δυνάμεις. Από αυτές οι πιο συνηθισμένες είναι οι Fireballs, οπότε εμφανίζονται κοπι μπλέ φλόγες με ωροίο κίνηση και σορώνουν τους εχθρούς οπών άκρη σ' άκρη της οθόνης, και οι Rockslides που προκαλούν την πτώση βράχων και κορυμών εξοντώνοντας τις οντίπαλες δυνάμεις. Ακόμο έχετε το αλογό σας για να κινείστε γρήγορα και το σποδί ή τη λόγχη σας που έχει μεταβλητή εμφέλειο, ανάλογο με το πόση ώρα έχετε ποτημένο το fire (η δύνομη της λόγξης φαίνεται σε μιο οριζόντιο μπόρο στο κόνω μέρος της οθόνης). Κόποιο bonus που εμφανίζονται δεν κόνουν τη ζωή σας πολύ ευκολότερη αλλά τουλάχιστον δυναμώνουν το χτυπήματά σας και γιοτρεύουν τις πληγές του σώματός σας. Οι χώροι μέσω στους οποίους θα κινηθείτε είναι βουνό, χιονισμένες περιοχές, χωριό με σπιτιο και γέφυρες και άλλο πορόμοιο. Το μέγεθος της οθόνης είναι ορκετό μεγάλο και στο πάνω μέρος φαίνεται η δρόση ενώ κάτω είναι το πράσωπο του πολεμιστή που διαλέξατε. Ακριβώς δίπλο συμβολίζεται η δύνομη σας σε πόντους οριθμητικό (μπορείτε να δείτε πώς μειώνεται μετό οπών κοθε χτύπημα). Το πρόσωπο του πολεμιστή σας ποίρνει εκφράσεις ανάλογο με το τι του συμβοίνει μιο άγριο γκριμότσο ότον στριφογυρίζει το όπλο του και επιτίθεται, μιο έκφρωση πάνω μετό οπών κοθε χτύπημα που δέχεται. Μιο οξιοπρεπής εικόνο του εαυτού σας, τραυμοτισμένου, εμφανίζεται ότον χόνετε την τελευταία ζωή.

Στον χειρισμό το παιχνίδι ίσως σας φανεί κόπως δύσκολο στην ορχή και μέχρι να συνηθίσετε, οφού υπάρχει συνεχές scrolling προς το δεξί και το αλογό σας οργεί πολύ να φτόσει ένα οντικείμενο που βρίσκεται στο οριστερά. Από την άλλη είναι κόπως περίεργο το να μην χρησιμοποιούνται οι μογικές σας δυνάμεις άποτε θέλετε εσείς αλλά ότον σας δώσει δικοίωμα το ίδιο το παιχνίδι, κι ουτό για λίγο δευτερόλεπτο μόνο. Η οποκριση στις κινήσεις του joystick είναι σχετικό γρήγορη ον υπολογίζει κονείς την προσπάθεια που έχει γίνει για σωστό animation. Και έτσι φτόνουμε στην τεχνική πλευρά του game όπου δύο στοιχείο παρατρεί κονείς αμέσως: Το πρώτο είναι ότι το περισ-

σότερα sprites έχουν σχετικό μικρό μέγεθος και περιορισμένο οριθμό χρωμάτων, πράγμα που ίσως προτιμήθηκε οπών τους προγραμματιστές για να έχουμε το δεύτερο και θετικόστο στοιχείο του παιχνιδιού, ότι υπάρχουν πολλοί sprites ταυτόχρονα στην οθόνη, συνηθως πάνω οπών δέκο, χωρίς να επηρεάζεται στο ποραμικά η τοχύτητα ή η ποιότητα του animation. Το background γραφικά είναι καλοσχεδιασμένο και υπάρχει scrolling 2 επιπέδων.

Γενικό το γραφικό δεν είναι όσχημο αλλά εκεί που θα έπρεπε να δωθεί μεγαλύτερη προσοχή είναι στην επιλογή των χρωμάτων. Σε ορκετούς η εμφόνιση του παιχνιδιού στην οθόνη θα θυμίζει Ninja Spirit. Ο ήχος οποτελείται οπών μιο ωροίο εισογωνική μουσική- που συνοδεύεται οπών θουμάσιες οθόνες- ενώ η ίδιο μουσική οποτελεί την μάνη ηχητική επένδυση στις μάχες σας.

Το μεγάλο οτού του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Το επίπεδο της εθιστικοτητας τότε ονεβοίνει κοτοκάρυφο και οκολουθεί μιο φυσιολογική ούξηση της οντοχής του game- ίδως ότον ξέρετε ότι ο συμποίκτης σας θα ελέγχει έναν χαρακτήρα με διαφορετικές αμυντικές και μογικές ικανότητες οπών σας, οπως έχει ορχισει να γίνεται τον τελευταίο κοιρό στο coin-op).

Πρόκειται για ένα καλό riding-slash'em up, που θα σας κρατήσει ώρες παίζοντας.



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	DYNASTY WARS
<b>HOUSE</b>	U.S. GOLD
<b>FORMAT</b>	All formats
<b>ΤΙΜΗ</b>	3.750
<b>TEST</b>	ATARI ST
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE L.T.D.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	89
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	89
<b>ΗΧΟΣ</b>	83
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	86
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	83
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	79
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	92
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	-
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	88



TITΛΟΣ	ORIENTAL GAMES
HOUSE	MICROSTYLE
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	3900
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

**T**a 16-bit μηχανήματα παρά τις

μεγάλες τους δυνατότητες στερού-

νταν μέχρι σήμερα ένα εντυπωσιακό

beat'em up και κυρίως ένα τέτοιου

είδους πρόγραμμα για παλύ παιχνί-

δι.Ετσι μέχρι στιγμής τα καλύτερα

beat'em up (μιλάμε φυσικά από άπο-

ψη gameplay και όχι γραφικών ή

ήχου) υπήρχαν και ενθουσίαζαν

σταυς οκτάμπιταυς υπολογιστές

(Renegade, Barbarian...),αφήνοντας

ένα μεγάλο κενό για τους λάτρεις του

είδους στα 16-bit.Αυτή την έλλειψη

ήρθε να καλύψει το Oriental Games.

坐



**H** υπόθεση είναι απλή όπως ταιριάζει στα είδους: Ο προπονητής σας μπαίνει στα Dojo,την σχολή εκμύθησης παλεμικών τεχνών, για να δηλώσει τη συμμετοχή σας στους αγώνες που αρχίζουν σε λίγα. Μπαίνει λοιπόν με τα σακκιδιό του -όνετας- και η καπέλα στην γραμματεία σας δίνει να διαλέξετε από ένα μενού στην οθόνη του υπολογιστή:αν θα αγωνιστείτε σε επίπεδο novice, profesional ή master, αν θα πάρετε μέρος στα πρωτόθλημα ή θα αντιμετωπίσετε έναν μόνο αντίπαλο (κότι σαν πρακτική εξόσκηση), πάσαι άνθρωποι παίκτες θα παίρνουν μέρος στα αγωνίσματα,και εδώ τα παιχνίδια δέχεται μέχρι και 16 παίκτες κάτι που γίνεται για πρώτη φορά. Ακόμα υπάρχει η επιλογή editor με την οποία αλλάζετε τις κινήσεις σας και ακόμα αν θα βλέπετε τους αγώνες που δίνουν οι χαρακτήρες που ελέγχει ο computer ή αν απλώς θα ενημερώνεστε για τα αποτελέσματα. Αφού τελειώσετε από όλα αυτό τα τυπικά, μπορείτε να επιλέξετε ελεύθερα με ποιά από τα τρία αγωνίσματα θέλετε να αρχίσετε: KUNG FU: όλοι φυσικά έχουμε ακουστό αυτή την κλασική κινέζικη παλεμική τέχνη που δίνει ιδιαίτερη σημασία στην φιλοσοφία και την εσωτερική δύναμη. Στα παιχνίδια υπάρχει διαιτητής που σημειώνει τα χτυπήματα ενώ τα sprites εκτελούν 7 επιθετικές και 7 αμυντικές κινήσεις,οι περισσότερες από τις απαιείς μαιάζουν παρμένες από ανάλογα κινηματογραφικό έργα. Σ'αυτό τα χτυπήματα με τα πόδια.

KYO-KUS-HIN-KAI: όχι δεν σάς βρίζω,αυτό είναι το όνομα του δεύτερου αθλήματος στα οποία δίνετε χτυπήματα με αλόκληρο το σώμα , υπάρχει ακόμα και κεφαλιό και γενικά οι κινήσεις δεν είναι τόσο τεχνικές άσα στα Kung Fu. Διαιτητής δεν υπάρχει και οι ενδυμασίες είναι διαφορετικές ενώ τα sprites φαίνονται πιο συμπαγή και σαν εμφάνιση μάλλον εντυπω-

σιάζουν περισσότερο. Σαν αγώνισμα όμως οι κινήσεις του διαφέρουν από,τι έχετε συνηθίσει και πιθανότατα θα σας φανεί δύσκολα.

KENDO: μιας και μιλάμε για δυσκολίες σ'αυτό το αγώνισμα είσατε υπαχρεωμένοι να χτυπηθείτε με τον αντίπαλό σας όχι με γυμνά χέρια αλλά με ένα ραβδί από μπαμπού φορώντας μια βαρεϊό πανοπλία. Επειδή τα αγώνισμα αυτό είναι κυρίως μια τελετουργική άσκηση ο σκοπός σας δεν είναι να τραυματίσετε και να σωριόσετε τον αντίπαλό σας στο έδαφος αλλά να πετύχετε μερικά χτυπήματα που θα σας δώσουν τη νίκη. Τα πράγματα μάλιστα είναι τόσο ευγενικό που ύστερα από αρισμένα χτυπήματα,οι αντίπαλοι χωρίζουν και υπακλινονται πρώτου ξαναρχίσουν.

Ο χώρος μέσα στον οποίο αγωνίζεστε είναι ένα στόδια και στα βάθος διακρίνονται οι κερκίδες και τα φλας από τις φωτογραφίες των φιλόθλων. Στα πάνω μέρος της οθόνης θα παρατηρήσετε μια σημαία για να την κόψετε αγωνιζόμενα. Αυτή συμβολίζει την ανταχή του, δεν χρειάζεται πάνω από 5 χτυπήματα για να μειωθεί στα ελάχιστα, και αν αυτά συμβεί τότε θα διαπιστώσετε πως όταν εκτελείτε μια παλύπλοκη άσκηση θα σωριόζεστε στα έδαφος. Με πέντε τετραγωνόκια συμβαλίζεται η stamina του αθλητή που πρέπει να δεχτεί 15 χτυπήματα για να νικηθεί. Τα όπι τα χτυπήματα αφαιρούν όλα την ίδια ποσότητα δύναμης από τον αντίπαλό σας δεν είναι και τόσο ρεαλιστικό. Όταν κόπαιος νικηθεί πέφτει με μια φωνή στο έδαφος, ενώ ο αντίπαλός του παίρνει μια στόση θριάμβου. Δύα παράγοντες διαμορφώνουν την δυσκαλία του παιχνιδιού: ο πρώτος είναι η επιλογή του επιπέδου και ο δεύτερος η πορεία σας στα αγώνισμα καθώς οι αντίπαλοι γίνον-  
νται αλοένα και καλύτεροι -ευτυχώς- καθώς προχωράτε στον τελικό. Αν υπάρχουν περισσότεροι του ενός άνθρωποι - παίκτες στα πρωτόθλημα, ο computer θα







φροντίζει να μην συνοντηθείτε στο προκριματικά αλλά όσο το δυνατόν πιο αργά.

Ο χειρισμός που είναι βασικός σε ένα τέτοιο παιχνίδι γίνεται μόνο με το joystick και η οπότευση των sprites στις κινήσεις σχεδόν αυτόματη. Το μόνο πρόβλημα είναι οι πολλές κινήσεις (αλλά ποιός χρησιμοποιεί άμυνα σ' αυτά τα games) που θα σας στοιχίσουν πολύτιμο χρόνο μέχρι να τις μάθετε και ακόμα περισσότερο να τις χρησιμοποιείτε σωστά.

Βρισκόμαστε τώρα στην ευτυχή θέση να σας μιλήσουμε για τον editor που είναι μια εντυπωσιακή όσο και πρωτότυπη δυνατότητα. Με την επιλογή αυτή που υπάρχει και στο τρία αγωνίσματα, μπορείτε να διαλέξετε ελεύθερα ποιο χτύπημα θα εκτελούνται με κάθε κίνηση του joystick. Το ωραίο είναι πως μπορείτε να έχετε 4 χτύπηματα με μια κίνηση του joystick, το ένο αμέσως μετά το άλλο. Η χρησιμότητα μιας τέτοιας δυνατότητας δεν γίνεται αμέσως φανερή, αφού για να διαλέξετε σωστά τις κινήσεις πρέπει να έχετε παίξει πρώτο αρκετά. Προσωπική μου άποψη πάντως είναι πως αυτή η επιλογή δίνει πια καλό οπτικά αποτέλεσμα στο gaming παρά συμβάλλει στον αγωνιστικό τομέο. Και αυτά γιατί συνήθως κάνετε κινήσεις που δεν ταιριάζουν εκείνη τη στιγμή ή αργούν να εκτελεστούν.

Ο τρόπος τώρα με τον οποίο βαθμολογεί το παιχνίδι προσθέτει ακόμα μεγαλύτερη εθιστικότητα και ενδιαφέρον. Κοτόρχην δίνονται μετάλλιο χρυσό, αργυρό και χάλκινο για κάθε άθλημα ξεχωριστό. Ακόμο στο τέλος κάθε αγώνα δίνονται διοκρίσεις ανάλογο με το πόσες μονάδες δύναμης σας έχουν απομείνει. Συγκεντρώνοντας όλο αυτά οπτά άλλο το αγωνίσματό έχουμε τον τελικά νικήτη ο οποίος εμφανίζεται με τους άλλους δύο στο βάθρο σε μια πολύ ωραία οθόνη.

Δύο στοιχεία είναι βασικά σε ένα beat'em up, εκτός οπτά τον χειρισμό: το animation και το γραφικά, ιδίως το μέγεθος των sprites. Εξετάζοντας το animation βλέπουμε αμέσως πόσο προσεγγμένο είναι, με πολλά frames τόσο άτον το sprites οπλώς περπατάνε όσο κι άτον δίνουν χτύπημα. Πολύ καλή είναι η κίνηση ακόμα άταν πέφτουν κάτω μετά οπά οπτυχημένες προσπάθειες ή αφού δεχτούν το τελικά χτύπημα. Η τοχύτητα του game είναι η σωστή αλλά σε μερικούς θα φανεί κάπως αργά. Το μέγεθος των sprites είναι μεγάλο και αν σκεφτείτε την ποσότητα των frames τότε έχουμε ένα πολύ καλά σύνολο. Σχεδιασμένο με λεπτομέρεια και πολλά χρώματα -κάθε οντίπαλος φοράει στολή διαφορετικού χρώματος- με φάντο την ορένο δίνουν ένα εξαιρετικό αποτέλεσμα. Άλλο γραφικά



βέβαια δεν υπάρχουν ον εξαιρέσει κανείς τις καλές στοτικές οθόνες (μόνο η εισαγωγική είναι περίεργη). Το μέγεθος της οθόνης είναι τεράστιο, δεν υπάρχει κοθόλου scrolling, πράγμα που όμως δεν επηρεάζει την εμφάνιση του παιχνιδιού. Ο ήχος, στην οντολότητα εισαγωγική μουσική περιέχει sampled ήχους, και στον αγώνα όλα τα εφε είναι digitised, σε αρκετές περιπτώσεις παρμένο οπό κινηματογραφικό έργο. Δεν μπορώ να πω όμως οπτι κανονιστούν εντελώς τον gamer παρά το οπτι διαφέρουν οπό το ένα αγώνισμα στο άλλο, κι αυτό γιατί μερικές φορές οι γροθιές ακούγονται σαν χτύπημα σε ξύλο. Παρ' όλα αυτά πρέπει να αναγνωρίσουμε την υψηλή ποιότητα του sampling. Τέλος το manual των 67 σελίδων, εκτός απά τις αναλυτικές οδηγίες περιέχει την ιστορία -σε βάθος- των αγωνισμάτων.

#### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8-BIT

Οπως είναι φυσικά η έκδοση για τα μικρότερα μηχανήματα έχει διαφορές οπτά τις εκδόσεις των Atari και Amiga. Βασική έλλειψη είναι οπτή του joystick editor. Ετσι οι κότοχοι CPC και Spectrum θα περιοριστούν στις fixed κινήσεις οι οπλές όμως δεν είναι και λίγες. Ακόμο δεν υπάρχουν το σημαϊκίο της οντοχής, ενώ σε κονένο ογώνισμα δεν υπάρχει διατητής οπτε μπορείτε να διαλέξετε επίπεδο δυσκολίας. Επίσης υπάρχουν μόνο ογώνες πρωτοθλήματος και οι

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>89</b>

άνθρωποι-ποίκτες που μπορούν να παίξουν μετοξύ τους δεν είναι 16 αλλά μόνο 4, και οπτατούς μόνο ο ένας χρησιμοποιεί joystick. Οι υπάλοιποι πρέπει να δημιουργούν τις κινήσεις οπτά το πληκτρολόγιο. Το μενού επιλογών είναι λιγότερα και σε γενικές γραμμές παρουσιάζονται οπιδόδεκτο. Δεν μπορείς να διαλέξεις σε πιο άθλημα θέλεις να πάρεις μέρος, αλλά πρέπει να τα περάσετε όλα, ενώ δεν υπάρχει η οθόνη με την οπονομή. Παίζοντας δεν χρειάζονται 15 αλλά περίπου 4 χτυπήματα για να νικήσετε, αφού εδώ το χτύπημα έχουν ποικίλη δύναμη και η αντοχή σας αυξάνεται άτον μένετε ακίνητοι. Κάποιο digitised πρόσωπο που αλλάζουν ονάλογο με το άθλημα, αριστερά και δεξιά στο πάνω μέρος της οθόνης κάνουν μια περίεργη γκριμάτσα κάθε φορά που δεχέστε χτύπημα.

#### ΓΕΝΙΚΑ

ντόξει, θα πείτε, δεν μας νοιάζουν τόσο οι διαφορές οπτε οι συγκρίσεις με δυνατότερα μηχανήματα, μας νοιάζει να είναι καλά το παιχνίδι. Κι εδώ θα σας οπονοητεύσω πάλι: τα sprites είναι μεγάλο όμως είναι άσχημα σχεδιασμένο και περπατάνε γρήγορο και οφύσικο. Το κακό animation έχει σον οπτετέλεσμο να πέφτει κοτακόρυφα το ενδιαφέρον του παιχνιδιού, ιδίως αφού δεν μπορείτε να πετύχετε χτύπημα ακριβείας. Το γραφικά είναι μέτριο, αλλά αλλάζει τουλάχιστον το background άτον αλλάζετε ογώνισμα. Πολλά χρώματα (στον Amstrad χρησιμοποιούνται και τα 16 σε χαμηλή ονάλυση) αλλά δεν έχουν διαλεχτεί σωστά. Ο ήχος -που δεν είναι digitised- περιορίζεται σε ένα εφέ και στην καλή μουσική των menus. Για να οπαλύνουν λίγο τον πάνω σας οι κοτοσκευαστές έχουν προσθέσει ένα τέτορτο άθλημα, που δεν υπάρχει στις 16-bit εκδόσεις: το Σούμο, οπτε πρέπει με σπρωξίες και "σφαλίρες" να βγάλετε τον οντίπαλό σας οπτά τον κύκλο. Όμως η προγομτικότητα παραμένει σκληρή: είναι μια άσχημη μετοφορά που οδκεί τα οκτάμπιτο. Η συνολική βαθμολογία για την 8-bit έκδοση δεν ξεπερνάει δυστυχώς το 67%.

Επιτέλους, ένα καλά παιχνίδι πολεμικών τεχνών και για μας θα ονομαζήσουν οι φίλοι των Atari και Amiga. Και έτσι είναι. Μια οοβαρή προσπάθεια σε κάθε τομέο του παιχνιδιού, ον και χάνει σίγουρα στην πλοκή.

Το πράγμα διορθώνεται όμως και δίνει οτέλειωτες ώρες διασκέδασης στο διπλά. Λέτε μετά το Kick off να έχουμε εθνικά πρωτοθλήματα και στο Oriental Games;

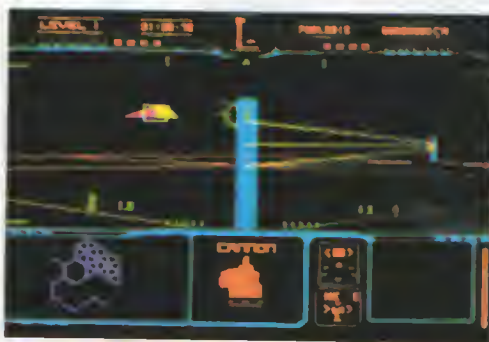


Στον ακλήρο κόσμο του μέλλοντος -όχι ότι το παρών πόνει πίσω- το σημαντικότερο αγώνισμα είναι αυτό που αναδεικνύει τον μεγόλο εξολοθρευτή της χρονιός(το αθλητικό πνεύμα έχει χοθεί προ πολλού) τον μόνο που θα γίνει δεκτός στην Κρουαζούσα Διαγολοξιακή Τάξη Κρανίου -μόλλον το σχολείο μου θα ενοούν-

Ο αγώνας διεξάγεται μέσα σε μια περιορισμένη αρένα και κινείστε πάνω σε καθαρισμένες γραμμές που επικαίνωναν μεταξύ τους. Αλλάζετε γραμμές άπως τα τρένα και πρέπει να στρίβετε νωρίτερα ενώ ταυτόχρονα θα μαζεύετε τα bonus αντικείμενα που υπάρχουν στα χώρα και είναι: ενίσχυση ασπίδας, καύσιμα, επιτάχυνση και παλλά άλλα. Ταυτόχρονα θα σας δίνονται πάντοι θάρραυ με ταυς απαίαιυς μπαρείτε να αγαράζετε άπλα και εφόδια. Στην αρχή ται παιχνιδιού θα κινείστε σ'αυτόν ταν χώρα πρασπαθώντας κυρίως να απαφεύγετε τις εχθρικές βαλές και τα ηλεκτρικά πεδιά. Μάλις νοιώσετε το σκάφας σας αρκετά εξαπλισμένα αρμάτε στα κέντρα της πίστας και βυθίζετε στα κύρια μέρας ται αγώνα. Τώρα έχετε και βαήθημα αδήγησης, μια digitised φωνή ται σας λέει πρας τα ται να κατευθυνθείτε, ται, ται πρας ται πηγαίνει χωρίς λάθη στα τέρμα και στα pits. Κάθε φαρά ται μπαίνετε στα pits παίρνετε και άλλους extra πάνταυς και είσατε έταιμαι να αγαράσετε νέα απλικά συστήματα (cannons και lasers ικανά να χτυπαύν ταις αντιπάλαυς μάνα σε ευθεία γραμμή, rackets και smart guns που καταδιώκαυ τα εχθρικά σκάφη και missiles ται είναι τα καλύτερα άπλα) και μηχανήματα που σας επιτρέπαυ να αντιμετωπίζετε ταις αντιπάλαυς σας αλλά και να εντοπίζετε την θέση σας σταν χώρα ευκαλάτερα.

Οι αντίπαλαί σας είναι ανάλογα ή περισσάτερα ισχυροί και τριγυρνάυ με τα filled vectared σκάφη ταις με μεγάλη ταχύτητα στα χώρα εκταξεύαντας βαλές ενάντια σε ό,τι κινείται. Στα pits πάλι θα καταφέρετε να επισκευάσετε απαιαδηπάτε εσωτερική ή εξωτερική ζημιά έχει υπαστεί τα διαστημαπλαιά σας και να ανεφαδιαστείτε με καύσιμα, αφού πληρώσετε αδρά αυτές τις υπηρεσίες. Ομωυ τα παιχνιδι είναι συνεχές, και αυτό τα διάλειμα στα pits σας, σταιχίζει καθώς άσο περναύν τα δευτεράλεπτα τάσαι αντιπαλαί σας συνεχίζου ταν αγώνα και σας προσπερναύν. Έτσι τα περιθώρια επιλαγών σας μικραίνου:

# MATRIX MARAUDERS



ΤΙΤΛΟΣ	M. MARAUDERS
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ-ΤΙΜΗ	
ΓΕΝΙΚΑ	85

αν τρέχετε παλύ σίγουρα θα κάνετε κάποια λάθος με απράβλεπτα απατελέσματα ενώ αν πηγαίνετε σιγά θα μείνετε πίσω και θα χάσετε ταν αγώνα. Για ταν χειρισμό χρησιμοποιάυνται πολλά -ίσωυ υπερβολικά πολλά- πλήκτρα και μπαρείτε να κατευθύνετε το σκάφας σας με τα joystick αλλά το mouse θα τα χρειαστείτε έτσι κι αλλιώς σε πολλές περιπτώσεις. Στην αθόνη

δεν βλέπετε παλλές ενδείξεις παρά μάνα άταν έχετε εξοπλιστεί με τα μηχανήματα ται δείχνου τα χώρα. Τα γραφικά είναι 3D vectar filled και raytraced και εκείνο που εντυπωσιάζει είναι η αίσθηση της ταχύτητας. Η ταχύτητα λαίπαυ ται μπαρεί να φτάσει τα παιχνιδι είναι μια από τις μεγαλύτερες ται έχου εμφανιστεί σε 3D game, πράγμα που διαφημίζεται αναλόγως από την εταιρία -και ται αφείλεται κυρίως στα άτι δεν υπάρχουν πάρα

παλλά πράγματα στην αθόνη. Τα χώρα ται κυριαρχεί είναι τα κάκκινο και αι απαχρώσεις ται -τα μεγαλύτερο μέρας της οθάνης παραμένει άμωυ μαύρα- ενώ παλλά από τα γραφικά, ιδίως στα pits ται σας φανού digitised, άμωυ δεν είναι. Όλες αυτές αι καταπληκτικές μεταλικές απαχρώσεις είναι 'χειροπαίητες' και αφείλανται στην εντατική και λεπταμερή δουλειά των ανθρώπων ται επεξεργάστηκαν το game για πάνω από δύο χρόνια. Για anima-tion βέβαια δεν μπορούμε να μιλήσουε αλλά για αμαλή μεγένθυση αντικειμένων. Εντυπωσιακή -άπως σε όλα τα παιχνιδια των Psygnosis/Psyclapse είναι η είσαγωγή ται game, άπου στην αρχή εμφανίζονται με 'φρεστιβαλικά' τράπα το άναμα ται παιχνιδιάυ και της εταιρίας, ακολουθεί μια αθόνη με ένα διαστημάπλαια σε καταπληκτικά γραφικά (για να μην ξεχνάμε άτι τα review έγινε σε Amiga) και αλακληρώνεται σε μια φοβερή σκηνή άπου το σκάφας σας βυθίζεται με εξαιρετικό animation πέφταντας από τα μητρικά για να πάρει μέρος σταν αγώνα. Ο ήχος είναι πάνω από τα μέτριο, καθώς υπάρχουν αρκετά μουσικά κομμάτια στα μεναύ και άχι στα ίδια τα παιχνιδι (ένα από τα απαια θυμίζει τα βασικά θέμα ται 101 RESOLUTION), ενώ κατα τ'άλλα τα εφέ δεν είναι πετυχημένα εκτός από την sampled φωνή ται σας λέει πρας ται ται να στρίψετε. Αξιολαγώντας την άλη πρασπάθεια έχουε ένα καλά και γρήγαρα arcade-shoot'em up με σταιχεία στρατηγικής που μπαρεί άμωυ σε πολλούς gamers να φανεί 'λίγο' σε αρκεταύς ταιμείς.





Διαθεση:

**DELTA**  
COMPUTERS

Σπάρτης 75, Χαϊδάρι  
τηλ: 5811532, 5821347

## THE BEAST IS BACK

*Η συνέχεια του πρώτου σε πωλήσεις παιχνιδιού για Amiga το 1989*

Ο θανάσιμος αγώνας σου για ελευθερία ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις του Beast Lord δεν είναι παρά μια οδυνηρή ανάμνηση. Προσπαθείς να ξεχάσεις την αγωνία του παρελθόντος και να συγκεντρωθείς στην ανταμοιβή σου για την αιματηρή προσπάθεια που κατέβαλλες: την επιστροφή στο ανθρώπινο σώμα σου.

Αλλά καθώς προσπαθείς σιγά σιγά να προσαρμοστείς στη νέα σου μορφή, ο πόνος που νόμιζες ότι ξεπέρασες θα χτυπήσει ξανά... Ο Beast Mage απήγαγε την αδερφή σου! Πρέπει να τη σώσεις πριν κατακτηθεί από τις σατανικές του ικανότητες. Θα ταξιδέψεις σ' έναν εχθρικό κόσμο, θα αντιμετωπίσεις τους υποτακτικούς του Beast Mage και θα συναλλάγεις με φιλικούς χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να βρεις τον δρόμό σου σ' αυτό το ξένο περιβάλλον.

Screen Shots from the Amiga version



# COMBO RACER

**Τ**ι θα λέγατε, νο δούμε μερικές κο-  
λές στιγμές, οπό ογώνες τοχύτη-  
τος όχι όμως με ρολύ, ολλά με  
κότι ορκετά συμποθητικά αυτοκίνητο, που  
μοιόζουν πολύ σε μηχανές, έχουν τρεις  
ρόδες, και το ποιό περίεργο, ο συνοδηγός  
κρεμίζεται κυριολεκτικό στο πίσω μέρος αυ-  
τουνού του ορκετά περίεργου οχήματος.

Σε ουτόν δεν θα ήμοστε οπλή θεοτές  
ολλά κάτι ποροπόνω, τι; Κολούμοστε νο  
ποιξουμε το ράλο ή του οδηγού ή του συ-  
νοδηγού.

Λοιπάν δέστε την ζώνη σας, πιόστε σφι-  
χτό το μοχλά τον τοχύτητων, ποτήστε γκό-  
ζι, και φύγομε...

Το οχημά έχει 6 τοχύτητες, ένο στροφά-  
μετρο που φτάνει στις 15000 στροφές και  
το τοχύμετρο που φτάνει στο 150 μίλιο !!

Βόζω λοιπάν τον Σωτήρη οδηγά και εγώ  
μποίνω συνοδηγός, και ξεκινόμε. Τώρα θα  
μου πείτε τι ρόλο ποιζει ο συνοδηγός, και  
άμως είναι ο άνθρωπος κλειδί για τις στρο-  
φές ( χωρίς ουτάν σίγουρο το όχημο θα  
έβγαινε ομέσως έξω οπό τις στροφές ),  
μός που ουτός σε κάθε στροφή θα πρέπει  
νο μετοφέρει το σώμο του σε τέτοιο θέση  
ιστε νο αλλόζει ουτόμοτο το κέντρο βόρος,  
με οπότελεσμο το όχημο νο πέρνει πιο σί-  
γουρο και πιά ομαλό τις στροφές.

Ο οδηγός φυσικά είναι ουτός που χειρί-  
ζεται το κιβώτιο τοχύτητων, και το τιμόνι.  
Οπως κοτολοβοίνετο θα πρέπει ιδιοίτερο  
στις στροφές νο υπάρχει συγχρονισμός  
ονάμεσο στο οδηγό και στον συνοδηγό.

Κοθώς ποιζεις στην πόνω δεξιά γωνία  
υπόρχει ο χόρτης της πίστος που σε ενη-  
μερώνει σε πίο σημείο βρίσκεσαι, και δύο  
χρονόμετρο τα οποιό σε ενημερώνουν για  
το χρόνο που έκονες νο βόάλεις την πί-  
στο, κοθώς και για τον καλύτερο χρόνο.

Ο ήχος του σπιναρίσματος στο παιχνιδί,  
είναι ορκετό ρεολιστικό και θεομοτικός,  
αλλά ουτό που μας εντυπωσίσε περισσό-  
τερο είναι ότι άτον το όχημο φτόσει νο  
τερμοτίσει την τοχύτητα του ξοφνικά οκού-  
γετοί ένος περίεργος ήχος, που θα έλεγε  
κονείς πώς μοιόζει με την μουσική του  
Space Invaders.

Πολύ καλό είναι και το εισογωγικό μου-  
σικό κομμότι, που σίγουρο τοιριόζει οπόλυ-  
το με το είδος του παιχνιδιού.



Το παιχνίδι σου δίνει πόρα πολλές δυνο-  
τάτητες όπως ουτή, νο ποιζουν τουτόχρο-  
νο δύο ποίκτες, νο κόνεις προκτική εξόσκι-  
ση, νο κοθορίζεις τους γύρους, νο φτιά-  
ξεις δική σου πίστο! και άλλες πολλές οκά-  
μο.

Σε κάτι που πρέπει νο ονοφερθούμε σί-  
γουρο, είναι η δυνατότητα του να φτιά-  
χνεις δικές σου πίστες, κάτι που δεν το  
συνοντόμε συχνά σε παιχνιδίο του είδους.  
Μπορείς εύκολο νο κοτοσκευάσεις κάποιο  
πίστο, φτιόχνοντός στην όπως οκριβώς  
εσύ θα ήθελες ή και οκάμο νο φορτώσεις  
και νο διορθώσεις μιο ήδη φτιογμένη πίστο,  
και μετό νο την σώσεις στην δισκέτο.

Το γραφικό του παιχνιδιού είναι σίγουρο  
κολύτερο οπό ουτά που περιμένομε. Το  
background αλλόζει σε κάθε πίστο, ολλά  
το κοινό σημείο που έχουν όλο είναι, ο κο-  
λός σχεδιοσμάς τους και το ωροίο χρώμο-  
το.

Το ποκέτο του παιχνιδιού είναι ορκετά

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	COMPO RACER
<b>HOUSE</b>	MICROSTYLE
<b>FORMAT</b>	AMIGA, ATARI, C-64
<b>ΤΙΜΗ</b>	2500
<b>TEST</b>	AMIGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS

καλό, και περιλομβόνει τις δύο δισκέτες  
του παιχνιδιού κοί ένο ορκετό κοτοποιστι-  
κό manual.

Αν και έσεις θα θέλατε νο λόβετοί μέ-  
ρος σε ουτούς τους συνοροποστικούς ογώ-  
νες, και νο νιώσετε για μιο στιγμή την μο-  
γείο της τοχύτητος, τότε το COMBO  
RACER σας περιμένει.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>87</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>80</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>82</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>78</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>79</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>80</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>83</b>



# RVF HONDA



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>RVF HONDA</b>
<b>HOUSE</b>	<b>Microprose</b>
<b>FORMAT</b>	<b>Amiga, PC, ST</b>
<b>TIMH</b>	<b>3.900</b>
<b>TEST</b>	<b>AMIGA</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>Delta Computers</b>

Είστε και ο πρώτος! Απλώς δεν υπάρχει μηχανή που να μην τη "ξέρετε", δεν έχει βγει οκόμο το racing game που θα σας ταπεινώσει. Αν λοιπόν ψάχνετε για οκόμο μια πρόκληση, ετοιμαστείτε για το RVF HONDA. Καθισμένος πάνω στη σέλα μίος πανίσχυρης RVF750 θα μεταφερθείτε στο μογικό κόσμο της Formula 1. Στόχος σας, τι άλλο οπο το στέμμο του πρωταθλητή. Βόλτε λοιπόν το κρόνος σας και φύγομε!. Βρισκόμαστε κόπου στην Αγγλία, στο φιλικό σιρκουί του Tetburg. Είστε ενο κοινούργιος οδηγός του τοπικού πρωταθλήματος και τολμηρός, κοθώς είστε, μετά την εισαγωγή του ονομοτός σας, διαλέξετε την επιλογή race. Κόπου εδω θα μπορούσο να είχο τελειώσει τη περιγραφή του RVF HONDA και κυρίως εον ήτον ό-

πως το συνηθισμένο racing games. Ομως δεν είναι! Βέβοιο τίποτο δεν σας εμποδίζει να ποίξετε οπως θέλετε ολλό δεν πρόκειται να πότε μοκριό! Το παιχνίδι ειναι ορκετό ρεολιστικό και προσεγγμένο που να οποιτεί οπο σας να σκέφτεστε και να ενεργείτε σον

προγμοτικός οναβότης. Αυτή τη φορό, άλλωστε έχουμε formula 1 και οχι τουρισμό σε εξωτικά μέρη. Ετσι προτού ξεκινήσετε τον αγώνο σε οποιοδήποτε σιρκουί, θα οναγκαστείτε εκτων προγμώτων να περάσετε ορκετή ώρο σε practise mode. Μετά οπο πολλούς δοκιμοστικούς γύρους και ογώνες τότε μόνο θα έχετε κόποιο ελπίδα για πρόκριση. Κοι επειδή ουτό ίσως οκούγονται υπερβολικό απλώς διοβάστε μερικά οπο το χοροκτηριστικό του παιχνιδιού:

24 διοφορετικό σιρκουί με ονάλογης δυσκολίας οδηγούς, το γνωστό εμπόδια:λοκούβες, λάδιο, βλάβες, κοκές κοιρικές συνθήκες κ.τ.λ. Ανέλπιστος ίσως σύμμοχος το πολύ κολό manual που περιγράφει όλα το σιρκουί και τις ιδιοτροπίες τους, ενώ πορέχει και ορκετές τεχνικές οδηγησης.

Το γροφικό του παιχνιδιού ον και οπλά ειναι ορκετό ρεολιστικό και σε οστο το μικρά, σχετικό, sprites έχουν δώσει ορκετές λεπτομέρειες οπως για ποράδειγμο: στην ευθεία, ο οναβότης βάζει

το κεφόλι του μέσο στο φοίρινγκ, οστον κοτεβόξετε τοχύτητο θα διοπιστώσετε οτι κουνόει το οριστερό του πόδι προς το κότω και ενο άλλο κουφό(!) εον στομοτήσετε στη μέση της διοδρομής χωρίς κόποιο σημοντικό λόγο, θα κοτεβεί οπο την μηχανή του, ο ανοβότης, και θα

τη γκοζώνει για να διοπιστώσει οτι δεν έχει τίποτα !Επίσης μην ποροξευτείτε εόν ονοφωνήσετε τι τοχύτητο! τι ομολό scrol-ling! Το παιχνίδι έχει θουμόσιο κίνηση. Τόσο ο οναβάτης μος

όσο και η "πορέο" του, κοινούντοι ομολότοτα και εντελώς φυσικό. Κοι σον να μην έφτανον όλο αυτά, έχουμε και το πολύ κολό στερεοφωνικό εφέ που δέουν οπόλυτο με τη δρόση.

Εδω οξίζει να πούμε ότι ο ήχος της μηχανής ειναι digitized και ειναι πορμένος απο μια οληθινή RVF HONDA! Ετσι μην ονησυχείτε ον έσποσε το κοντέρ ή το στροφόμετρο, ο ήχος και η ποροτηριτικοτητό σας ειναι ικονά να σας οδηγήσουν στην επιτυχίο (ή τουλόχιστον στο pits).

Θο ήθελο να ονοφερθώ, τελειώνοντας, στην επιλογή datalink. Χόρις σ'οιτην κουρείτε να συνδεθείτε με τον υπολογιστή του φίλου σας για μια μονομοχία μέχρι θανάτου !

Γενικώς ενο ορκετό κολό παιχνίδι που οξίζει οπωσδήποτε μια δικιο σας κολή μοτιό.



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>78</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>85</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>70</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>80</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>82</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>83</b>







# ΠΡΟΣΟΧΗ



**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ  
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΟΥ ΧΑΡΙΣΕΙ  
ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ  
ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ**

**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ  
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ  
ΣΤΕΙΛΕΙ ΣΤΗ  
ΦΥΛΑΚΗ!**

Αν πειρατεύεις προγράμματα  
παραβιάζεις τον νόμο.  
Οι παραβάτες δίνονται ποινικά.



**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ  
ΔΙΩΚΕΤΑΙ  
ΠΟΙΝΙΚΑ**

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY

**ELSPA**  
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE  
PUBLISHERS ASSOCIATION

**ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**  
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



# DAN DARE III

<b>TITΛΟΣ</b>	DAN DARE III
<b>HOUSE</b>	VIRGIN
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>TIMH</b>	2600
<b>TEST</b>	AMSTRAD CPC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE L.T.D.



έχουμε και μισό φωτεινή κόκκινη μπάρα που όταν φτάσει στο τέλος τότε χάνουμε και μια ζωή. Το παιχνίδι είναι αρκετό δύσκολο για τον έφηβο λόγο, στο τέλος κάθε πίστας θα πρέπει να περάσετε μέσω ενός μηχανισμού να κάνετε ένα γαλαξιακό ταξίδι μέσα από κάποιο πλοίο, τα οποία περιφέρονται στην οθόνη, έμεις με την βοήθεια του joystick ή των πλήκτρων θα πρέπει να κάνουμε αυτό το σύντομο ταξίδι χωρίς να ακουμπάμε στο ταίχισμα των πλοίων, γιατί κάθε φορά που ακουμπάμε πάνω σε αυτό χάνουμε ενέργεια ζωής. Η γενική εντύπωση του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και σε αυτό έχει παίξει κάποια ρόλο και τα πακέτα του παιχνιδιού που θα έλεγαν άρα ότι είναι αρκετά προσεγγίσιμα.

Αν θα θέλατε να γίνεται για λίγες ώρες η ψυχή και το σώμα ενός ήρωα των κόμικς τότε σίγουρα θα πρέπει να δείτε το DAN DARE III.

**Ο**λοι μας θα έχουμε διαβάσει κάποια περιπέτεια του πολύ γνωστού συντομογράφου Daniel MacGregor Dare ή ως γνωστό DAN DARE.

Ο συνταγματάρχης DAN DARE γεννήθηκε την 5 Φεβρουαρίου του 1967 στο Manchester της Αγγλίας. Σπούδασε στο Rossall, Cambridge και στο Harvard. Το χόμπι του είναι κρίκετ, ξιφομαχία, ιπποσία, ζωγραφική και μοντελισμός.

Αυτή τη φορά εμείς θα πρέπει να βοηθήσουμε τον DAN DARE να αποδράσει καταστρέφοντας τον δορυφορικό διαστημικό σταθμό, και να πάει πίσω στον τομέο αναγέννησης.

Το παιχνίδι ξεκινά με μια εικόνα παρμένη από μια μόνη του DAN DARE. Στην συνέχεια μας εμφανίζεται ένα μενού που μας ζητά να επιλέξουμε αν θα χρησιμοποιήσουμε Joystick ή πλήκτρα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός και εύκολος. Μπορείς κάθε στιγμή να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο όπλο που έχεις. Το κυριότερο προτέρημά του είναι το καταπληκτικό scrolling που διαθέτει.

Το γραφικό του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό με παλύ πλούσιους χρωματισμούς, και ωραίους συνδυασμούς αποχρώσεων, που αντακρίνονται πολύ καλά στην εποχή και στην γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ο ήχος είναι απλός και αρκετά συμποθητικός. Τα παιχνίδια είναι πλούσια σε ηχητικό εφέ, αλλά αντίθετα πολύ φτωχά σε μουσική.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πάρα πολλές πίστες με πλούσια μοχθητικό ενδιαφέρον. Κάθε οθόνη έχει πολλούς εχθρούς που επιζητούν από το πρώτο κτύπο δόλωμα σου, να σε εξοντώσουν.

Το παιχνίδι σου δίνει την δυνατότητα να αγοράσεις διάφορα όπλα ακόμα και μια έξτρα ζωή. Το όπλο που μπορείς να χρησιμοποιήσεις είναι πολλά όπως PLASMA RIFLE, BOUNCE BOMB, MUKE ENEMYS. Τη θέα των όπλων μπορείς να την βλέπεις κάθε στιγμή στο πάνω αριστερό παράθυρο, ενώ το πόσες ζωές έχεις ακόμα στο πάνω δεξιό παράθυρο, το σύνολο ζωών που έχεις είναι 4 και κάθε φορά που χάνεις αντικαθίστανται με ένα X. Στην δεξιά πλευρά της οθόνης

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	80
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	80
<b>ΗΧΟΣ</b>	75
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	80
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	60
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	85
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	70
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>75</b>

# PAC MANIA

<b>TITΛΟΣ</b>	PAC MANIA
<b>HOUSE</b>	GRANDSLAM
<b>FORMAT</b>	ARCHIMEDES
<b>TIMH</b>	4000
<b>TEST</b>	ARCHIMEDES
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Delta Computers

**P**AC MAN είναι διαχρονικά παιχνίδι σε νέα έκδοση. Ποιά είναι τα πιο απλά και πιο διάδεδομένα παιχνίδια στον κόσμο; Είναι τα παιχνίδια που έχουμε παίξει σίγουρα άλοι μικροί και μεγάλοι, ποιά άλλα από τα διασημότερα PAC MAN.

Εται παρουσιάζεται ξανά ανανεωμένο, με καινούργια μορφή χωρίς να χάσει τα βασικά παραδοσιακά του στοιχεία. Η καινούργια του ανανέωση είναι PAC MANIA.

Τα PAC MANIA είναι η καινούργια τριτοβάθμια έκδοση του γνωστού μας PAC MAN. Καινοτομίες πολλές σε σχέση με το παραδοσιακό. Τώρα όλες οι πίστες είναι τριτοβάθμιες τα PAC MAN μπορεί να κάνει άλματα και να πέρνει δυναμικά χαπάκια. Τα control του παιχνιδιού είναι απλά αλλά όχι και τόσο καλά. Τα pac man δεν ανταποκρίνονται πλήρως στις εντολές μας. Και αυτά μαζί με την μικρή ταχύτητα του μπορούμε

να πούμε ότι είναι και τα μόνα μειονεκτήματα του PAC MANIA. Στα παιχνίδια έχουν προστεθεί ακόμα δύο φαντασματάκια η Sue και η Funky, αλλά έχουν αυξηθεί τα power pills και τα μέγεθος της κάθε πίστας. Ακόμα υπάρχει τα πράσινα και τα κόκκινα χάπι που βγαίνουν τυχαία μέσα τους, στο κέντρο της πίστας. Τα πάτε υπάρχει κάποια χάπι η κάποια φρούτα στα κέντρα του



παιχνιδιού μπορούμε εύκολα να τα καταλάβουμε εάν κοιτάξουμε στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης μας. Εκεί εμφανίζεται εάν υπάρχει κάτι στο κέντρο της οθόνης. Προσοχή τα κόκκινα και τα πράσινα χάπι όπως και τα φρούτα εμφανίζονται για περιορισμένα χρονικά διαστήματα. Τα πράσινα χάπι μας δίνει μεγαλύτερη ταχύτητα σε σχέση με τα φαντασματάκια ενώ το κόκκινο μας δίνει διπλούς πάντους. Οι πίστες χωρίζονται σε επίπε-

δο δυσκολίας έτσι έχουμε την πίστα 1 που ονομάζεται BLOCK TOWN [EASY], την πίστα 2 που ονομάζεται PACMAN'S PARK [MEDIUM], την πίστα 4 που ονομάζεται SANDBOX LAND [HARD] και την πίστα 6 που ονομάζεται JUNGLY STEPS. Η κάθε μια από αυτές έχει δύο εκδόσεις. Το γραφικό του παιχνιδιού είναι φανταστικά με πλαίσια και πολλά χρώματα. Ο ήχος είναι καλοδουλεμένος όπως και ο σχεδιασμός της κάθε πίστας. Το Pac Man κινείται απλά και ωραία μέσα στο χώρο όσο και άλλη φορά, με εξαιρετική το λίγο κακό control.

Γενικά το PAC MANIA είναι μια πολύ πετυχημένη έκδοση του κλασικού PAC MAN με πολλές και έξυπνες καινοτομίες που σίγουρα θα τα αγαπήσετε όπως και όλους τους προγόνους του.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	80
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	78
<b>ΗΧΟΣ</b>	80
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	70
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	70
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	75
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	75
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	85
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>72</b>



# RVF

## HONDA

Το καταπληκτικότερο simulation μοτοσυκλέτας ως τώρα!

- \* Ακριβής αναπαράσταση της RVF Honda
- \* Απίθανα γραφικά
- \* Ρεαλιστικότητας ήχος
- \* Ψηφιοποιημένος ήχος μηχανής
- \* Διάφορα επίπεδα δυσκολίας
- \* Διάσημες πίστες αγώνων
- \* Σύστημα βαθμολόγησης πρωταθλήματος
- \* Σειριακή σύνδεση υπολογιστών για διπλό παιχνίδι



# Micro-Style

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



<b>TITΛΟΣ</b>	HEROES
<b>HOUSE</b>	DOMARK
<b>FORMAT</b>	All Formats
<b>TIMH</b>	4500
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
	ARCADE L.T.D.

# HEROES

Ωπα, τί είναι αυτό; Τρία

παιχνίδια από

κινηματογραφικές επιτυχίες και

ένα καταπληκτικό Beat'em up

σε μια μόνο συλλογή για ήρωες;

Αξίζει να ρίξουμε μian

αναλυτική ματιά.



## L I C E N S E T O K I L L



**Ο**ι έμποροι ναρκωτικών και η εκδίκηση είναι τα περιεχόμενα του αμύνημου έργου που βόζει τον Timothy Dalton πρωταγωνιστή σε μια θανάσιμη αποστολή. Στα παιχνίδια τον ρόλο του παίρνετε εσείς και πρέπει να περάσετε μέσα από 3 βουισικές απασταλές που χωρίζονται σε μικρότερα μέρη τα ένα συνέχεια του άλλου. Ξεκινάτε στα ελικόπτερα προσπαθώντας να διασχίσετε σώας μian έκταση απαφεύγοντας τα κτίρια και τις βαλές των εχθρών, κυνηγώντας τα τζιπ του έμπορου ναρκωτικών Sanchez (τουλάχιστον έτσι λεγόταν στα έργα). Αφού πατήσετε πόδι στα χώμα περνάτε στο δεύτερο μέρος που θυμίζει έντονα Ikarus Warners -χειρακρατήστε παρακαλώ! - καθώς προσπαθήτε να πραχωρήσετε σκατώνοντας τους μπράβους. Το όπλο σας είναι ένα απλά πιστόλι που στα χέρια σας γίνεται τα τέλεια φανικό όπλο. Μερικές φορές μπορείτε να μαζέψετε και κάποιους γεμιστήρες ενώ υπάρχουν και μερικά βαρέλια που ανατινάζονται όταν τα πυρο-

βολήσετε μερικές φορές. Υστερα πρέπει καθώς κρέμεστε με ένα σχοινί από τα ελικόπτερα να πέσετε ακριβώς στην ουρά του αεροπλάνου του Sanchez. Ο χρόνος περνάει και τα σύννεφα σας εμποδίζουν. Μετά σας βρίσκουμε να καλυμπότε κυνηγημένους από τους μαφιόζους, απαφεύγοντας τα εχθρικά sprites -σφαίρες, καρχαρίες, εξωλέμβιους, βατραχανθρώπους- για να κόνετε μετά από λίγα bearfoot water ski πίσω από ένα υδροπλάνο και προσπαθείτε να μπείτε μέσα. Στα τέλεις του παιχνιδιού (ναι είμαι τόσααααα κακός παυ θα σας πώ τα τέλεις) έχαυμε ένα κυνηγητό με φαρηγό ενώ ανατινάζονται οι εγκαταστάσεις του εργαστασίου ναρκωτικών. Τα παιχνίδια είναι αρκετό εντυπωσιακό καθώς βλέπετε όλη τη δράση από πάνω, με λεπτό γραφικό που χρησιμοποιούν mode 1 άπως και τα αντίστοιχα σκηνικό παυ είναι πιστό αντίγραφα της Amiga. Το μέγεθος της οθόνης είναι μόλλαν μικρό αλλά τα sprites πολύ δαυλεμένα και με αρκετό μέγεθος και πασάτητα. Αριστα το animation αλλό λίγα ουστηρό το collision detection. Το διαρκές ανό pixel κάθετα scrolling παλύ πετυχημένο αν και κυματίζει οδιόρατα. Τα ηχητικά εφέ είναι καλά με μπάλικες εκρήξεις και έναν φανταστικά ήχα ελικοπτέραυ ενώ και η μουσική είναι τέλεια.

Συνοψίζοντας έχουμε ένα παλύ καλό και "πλούσιο" game.

## B A R B A R I A N

Να και η συνέχεια του θρυλικού Barbarian. Δεν είναι η πρώτη φορά που αυτά τα παιχνίδια συμπεριλαμβάνονται σε μια συλλογή αλλά δεν έχει χάσει τίποτα από την λάμψη του. Εδώ μπορείτε να διαλέξετε ποιών χαρακτήρα θα ελέγχετε ανάμεσα στον βάρβαρο με τα τοκεούρι και την χμ...καλί-γραμμη πριγκίπισσα Maranna που χρησιμοποιαί το σπαθί. Τα επιθετικά σας χτυπήματα είναι μόνο 4 (δεν υπάρχουν διαγώνιες επιθετικές

κινήσεις) ενώ μπορείτε ακόμα να τρέχετε και να πελάτε. Ο τελικός σας σκοπός είναι να νικήσετε τον Drax που έχει κρυφτεί μετά την ήττα του στο Barbarian I (ελπίζω δηλαδή ότι τον νικήσατε, έτσι δεν είναι;). Πρέπει όμως πρώτα να περάσετε από τρία επίπεδα -The Wastelands, The Caverns, The dungeons- γεμάτα με φρικτά και επικύνδυνα άντα όπως τεράστια σαυροειδή, πρωτόγονους, πιθήκους, μεταλλαγμένες κάτες! ιπτάμενους σκορπιούς, trolls, γιγάντια καβούρια, έξη είδη σε κάθε επίπεδο. Αν επιζήσετε τέλος από το Sanctum of Drax θα έρθετε αντιμέτωποι με το Living Idol τον φοβερό δαίμονα. Έχετε πέντε ζωές τις οποίες χάνετε όταν από τα αντίπαλα χτυπήματα η μπάρα ενέργειας φτάσει στο μηδέν ή πέσετε σε μια τρύπα στην γή ή σας φάει το κεφάλι εκείνος ο τεράστιος δεινόσαυρος. Κι εσείς για να νικήσετε ένα ον πρέπει να



δώσετε πολλά χτυπήματα ενώ υπάρχει η δυνατότητα να κόψετε το κεφάλι μερικών. Ακόμο στον δρόμο σας θα βρείτε κάποιο ονπκείμενα που θα σας βοηθήσουν όπως τοσκούρι, οφάιρο, φίλτρα, κλειδί, ασπίδα και κοσμήματα τα καθένο από το οποίο έχει μια ειδική χρήση, ενώ υπάρχουν και νεκροκεφαλές τις οποίες παίρνοντας κερδίζετε μια ζωή. Τα γραφικά ιδίως στην έκδοση για CPC είναι καταπληκτικά. Γίνονται έως το μεγαλύτερα sprites που έχουν εμφανιστεί σε Amstrad εμφανίζονται ανά δύο σε μια ορεκτά μεγάλη οθόνη. Το animation είναι το καλύτερο δυνατό ενώ υπάρχει και κίνηση στα background graphics -κοπνός οπο ηφοίοτιο, μολλιά πολουκωμένων κεφαλιών που κυματίζουν):

Το γραφικά έχουν 16 χρώματα σε χαμηλή-ανά-



λωση αλλά λόγω των μεγεθών που χρησιμοποιούνται έχουμε πολύ καλή λεπτομέρεια. Το κακό είναι πως δεν έχουμε scrolling αλλά οι οθόνες αλλάζουν πολύ γρήγορα. Ο ήχος δεν περιέχει μουσική αλλά βήμωτο, χτυπήματα, γέλιο και πολύ ωραία εφέ όταν πέφτετε στα χάσματα.

## R U N N I N G M A N

Το δεύτερο κινηματογραφικό conversion της συλλογής έχει πρωτογωνιστή τον μεγάλ, ταν ασυναγώνιστο και ανεπανάληπτο Arnold Schwarzenegger! Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι πορμένη από το οντίστοιχο έργο και είναι η εξής (σε περίληψη): είσαστε αναγκασμένοι για χάρη του θεάματος να διασχίσετε τα επίπεδα ενός άγριου μελλοντικού παιχνιδιού αντιμετωπίζοντας τους κυνηγούς σας και μερικά άγριο σκυλιά. Οι αντίπαλοί σας θέλουν να παίξουν χόκευ πάνω σας ή να σας κεραυνοβολήσουν με ηλεκτρισμό ή να σας κάψουν και άλλα τέτοιο ευχάριστο! Υπάρχουν ακόμα και χοντάκια όπου χάνετε μια ζωή αν πέσετε μέσα. Διαφορετικά η ζωή σας εξαρτάται από την μπάρα ενέργειας (όπως και των αντιπάλων σας). Για όπλα έχετε τις γραθιές και κλωτσιές σας ενώ μπορείτε και να τρέχετε. Εκεί που το παιχνίδι υστερεί και κάνει τα πράγματα δύσκολο χωρίς λόγο είναι στον χειρισμό. Αν και κάπως πιο σωστός οπ' όπτι στις 16-bit εκδόσεις παραμένει ποράξενος και πρέπει να υπολογίζετε τις κινήσεις σας με προσοχή ιδίως όταν βρίσκεστε πάνω σε πογωμένες επιφάνειες ή πρσπαθείτε να ονέβετε υπερυψωμένες πλοτφάριες. Στα δρόμα σας δεν θα βρείτε άπλο γιο να σας βοηθήσουν αλλά ονπκείμενα που θα οπακοταστήσαν την ενέργειά σας. Μάλις νικήσετε έναν αντίπαλο σας



δίνεται το δικαίωμα να δοκιμάσετε τις δυνατότητές σας στην οπακωδικοποίηση με ένα περίεργο σύστημα όπου πρέπει να φέρετε το αριστερό ραπέλ συμβάλων να έχει τις ίδιες ακριβώς θέσεις με το δεξιά πρότυπο. Το σύμβαλα αλλάζουν θέσεις ανά δύο και είναι πραγματικά πολύ έξυπνο και δύσκολο ταυτόχρονα ιδίως με τον περιορισμένα χρόνα που έχετε στην διάθεσή σας. Το γραφικά είναι καλά,άχι ιδιαίτερα παλύχρωμο αλλά τα sprites είναι κάπως πολύχρωμα με μέτριο κίνηση.Λείπει φυσικά η φανταστική εισαγωγή της Απίγα αλλά το δύο επιπέδων scrolling που κινεί πολύ μεγάλο τμήμα οθόνης είναι εξαιρετικό. Ο ήχος είναι μέτριος χωρίς κανένα ξεχωριστό ενδιαφέρον.

Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα συμποθητικό παιχνίδι που χάνει οπ' ταν κακά χειρισμά.

## ΓΕΝΙΚΑ

Αξιολογώντας την συλλογή θλέψαμε ότι είναι μία από τις καλύτερες -αν όχι η καλύτερη- που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής και αξίζει πραγματικά να την αποκτήσετε. Διατηρούμε όμως κάποιες επιφυλάξεις για την εμπορική της επιτυχία καθώς τα παιχνίδια που περιέχει αν και δεν είναι παλιά έχουν πουλήσει ήδη παλά.

## Η Ε Ρ Ο Ε Σ

	LICENCE TO KILL	BARBARIAN II	RUNNING MAN	STAR WARS
ΓΡΑΦΙΚΑ	90	97	84	79
ΚΙΝΗΣΗ	87	95	86	85
ΗΧΟΣ	94	90	80	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86	91	69	92
ΠΛΟΚΗ	93	95	83	79
ΠΑΚΕΤΟ	89	89	89	89
ΑΝΤΟΧΗ	91	95	83	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95	95	95	95
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>90</b>	<b>94</b>	<b>80</b>	<b>82</b>

## STAR WARS

Τι να πει κανείς γ'αυτό το κλασικό κινηματογραφικό έργο. Ότι το έχει δει πάνω από τριάντα φορές ή ότι αρκετοί ζουν και ονσπνεουν με την φωνή του Vader! Ένα πραγμα θα σας πω εγώ, ότι το παιχνίδι καθέ άλλο παρα κλασικό είναι. Είναι ένα απλό και από τα πρώτα τόσο γρήγορα declared games. Κατά τ'άλλα η υπόθεση του παιχνιδιού ξεκινάει από το τέλος της ταινίας όπου εσείς ως Skywalker κάνετε μια απελπισμένη προσπάθεια να καταστρέψετε το Αστρο του Θανάτου. Πρέπει πρώτα να αντιμετωπίσετε τα εχθρικά μαχητικά που εξαπολύουν βολές εναντίον σας. Έχετε μια ασπίδα προστασίας που μειώνεται μετά από κάθε χτύπημα που δεχέστε. Οι βολές φαίνονται από μακριά καθώς μεγενθύνονται και μπορείτε να τις χτυπή-



σετε πράγμα που αποτελεί και το μόνο τρόπο για να γλυτώσετε το Game over. Μπορείτε ακόμα να πετύχετε τα εχθρικά διαστημόπλοια που διαλύονται εκτός από ένα μικρότερο (έχει πιο κλειστά φτερά) που ανήκει στον Vader και χάνετε από την οθόνη για λίγο όταν χτυπηθεί. Αφού περάσετε αυτούς τους κινδύνους, πετάει στην επιφάνεια του Death Star και επιτίθεστε στους πύργους χτυπώντας το πάνω μέρος τους οπ'όπου σας πυροβολούν ενώ ταν ίδια στιγμή προσέξτε μην πέσετε πάνω τους. Αν ζείτε ακόμα θα κανετε μια βουτιά στους στενους διαδρόμους όπου αποφεύγοντας τις ακτίνες και τα ενεργειακά πεδία θα φτάσετε στο μόνο τρωτό άνοιγμα του σταθμού. Υπολογίζοντας σωστά και γρήγορα εκτοξεύετε την καταστροφική πρωτονική τορπίλη και βλέπετε το Αστρο του Θανάτου να διαλύεται. Τα όπλα που έχετε είναι μόνον δύο συγκλινουσες ακτίνες laser αλλά την δουλειά τους την κάνουν καλά. Το mask της οθόνης είναι αρκετό μεγάλο και όλα τα γραφικά vector αλλά όχι filled, με καλή μεγένθυση ενώ η αποκρίση στον χειρισμό είναι πολύ γρήγορη και ακριβής. Το χρώμα είναι λίγο τα sprites καλοφτιαγμένα αλλά η τελική έκρηξη απογοητευτική. Ο ήχος είναι διαστημικός με μπλόικα εφέ και την original βραβευμένη με όσκαρ - μπράβο John γάρι μου μουσική του έργου στην εισαγωγή. Έχουμε λοιπόν ένα γρήγορο χωρίς ιδιαίτερη ποικιλία game που οι cult fans του έργου δεν πρέπει να χάσουν με τίποτα.

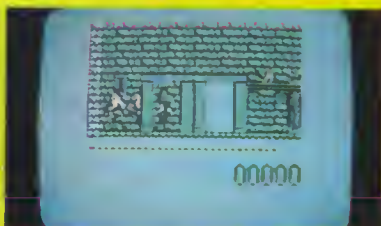


# THE HOUSE MIX

Οι συνηθισμένες συλλογές έχουν  
4 παιχνίδια. Το House mix έχει 6  
διαφορετικά μεταξύ τους games  
που μπορούν να ικανοποιήσουν  
όλα τα γούστα. Ας τα δούμε  
αναλυτικά:

## A R T U R A

Είσατε ο Artura ο γιός του Pendragon. Σκοπός σας είναι να ενώσετε το βασίλειο του Albion κάτω από τις διαταγές σας και να διώξετε τους εισβολείς. Για να το πετύχετε αυτά θα χρειαστεί να ονακαλύψετε τους ιερούς θησαυρούς του Albion. Αλλά για να πάρετε τους θησαυρούς πρέπει πρώτο να μάθετε πού βρίσκονται κι αυτά το ξέρει μόνο ο Merdyn ο οποίος έχει πέσει θύμο του... καλά μην το ψάχνετε το παιχνίδι έχει μια τεράστια υπόθεση, λίγο κλεμμένη από το Camelot, αλλά κοτό τ'άλλο... ξέρετε την πορομμία που λέει άπου λαλούν πολλά κοκκόριο; Το Artura είναι ένα arcade adventure που δεν το κοιτοφέρνει ούτε στον τομέα της δράσης ούτε της περιπέτειας, άπου ελέγχετε τον χοροκτήρη σας μέσω σε ένα κάστρο μπούνοντας και βγαίνοντας από πόρτες σε μυστικά δωμάτια πολεμώντας τους



οντίπολους βάρβορους, σετούς και άλλο περίεργο όντο. Όπλο σας είναι ένα τοεκούρι που το εκτοξεύετε ενόητο στους εχθρούς που ξεφυτρώνουν αριστερά και δεξιά από τις άκρες της οθόνης διαρκώς. Το γραφικό χαρακτηρίζονται μάλλον "μίζερο" και ενώ έχουν ορκετό καλό οχεδισμά έχουν λίγο frames κίνησης και το οηοτέλεσμα θυμίζει πρωταγωνιστές θεάτρου σκιών. Scrolling δεν υπάρχει και ο ήχος είναι πολύ λίγος. Το τελικά οηοτέλεσμα είναι πολύ χειρότερο από ό,τι περιμέναμε.

## MOTOR MESSACRE

Πογιδευμένος μέσω σε τρεις πάλεις πρέπει να βγείτε και να νικήσετε τον μεγάλο κακά. Ομως το βασικά νάημο του παιχνιδιού είναι η επιβίωση σας. Το λεφτά σ'ουτάν τον τάπο δεν σηοίνουη τίποτο. Αλλά το τρόφημο μπορούν να οηταλλοχθούη με κούσημο για το ουτοκίνητά σας, οηταλλακτικά, πυρομοχικά και όπλο. Στον δρόμο να έχετε το μάπια σας οηοιχτά για ανοίγημο στο κτίριο, πράγημο που μπορεί να σας δώσει μερικά αγοθά και αν είσατε τυχερός θα οδηγηθείτε στην έξοδο της πάλης. Και οη τύχει να συνονήσετε στο δράμο σας ουτοκίνητο πέστε πάνω τους ενώ τις στραπές των εξωγήηνων μπορείτε να τις πυροβολείτε. Πορά το αρκετά power ups το παιχνίδι έχει γραφικά περοομένων εποχών, το sprites είναι



τετραγωνισμένο, το υπάλοιπο γραφικά σχημοτικά, το animation οχεδάν οηυπορκτο και το scrolling κολούητικο. Στο ίδιο μέτριο επίπεδο είναι και ο ήχος, ενώ ο χειρισμός θα σας δυσκολέψει. Το παιχνίδι συηιστάτο στους μονιακούς του είδους (ποιού είδους άραγε;) και σε όσους έχουν να δουν game πόνω από 5 χρόηιο.

## DARK FUSION



Εκινάμε με ένα arcade action shool'em up όπου παίρνετε τον ρόλο του υπερ-οηοιτή της γήης ο οηοίας πρέπει να νικήσει τους εξωγήηνους περνώντας από τρία επίπεδα, Cambal zone, Alien και Flight zone. Στο κοθένα από αυτά τα επίπεδα πρέπει να φέρετε εις πέρας μίο αποσταλή. Οι κίνδυνοι που ανημετωπίζετε προέρχονται από διασημόπλαιο, εξωγήηνο όητα με στολές και όπλο που δεν συγχωρούν, πυροβόλα που κινούηται στο ταβάνι και μερικά μεγάλα "μητρικά" sprites. Το όπλο σας στην αρχή είναι ένα μικρό ακηηνοπίστολο αλλά διάφορα bonus που εμφανίζονται οηην θέση των σκοτωμένων ανηπάλων σας δίνουν μεγαλύτερο άλμα και ισχυρότερο απλημό. Τα σεηάριο αυτό του παιχνιδιού τα έχουμε ξαναδεί αμέτρητες φορές και το στήσημο οηην οθόνη είναι αυτό ενός κλασηκού left la nghl shool'em up που δεν ξεχωρίζει ούτε για τα μέγεθος της οθόνης που χρησιμοποιαί ούτε για τα γραφικά του. Με την εξοίρεση των μεγάλων κακών τα γραφικά είναι μάλλον άσηχημα και δεν υπάρχουν πολλά sprites οηην οθόνη. Η κίνηση είναι γενικά λίγη και το animation μέτριο. Δεν υπάρχουν back-round graphics αλλά αστέριο που κινούηται με τρεις διαφορετικές τοχητήτες δίνοντας μια καλή αίσθηση μαζί με το οηολά scrolling. Ο ήχος κι αυτός δεν οηοτελεί τίποτα το αξιόαλαγο συηθέτοητος έηο μέτριο αλλά ξεκούραστο παιχνίδι.

<b>TITLOS</b>	THE HOUSE MIX
<b>HOUSE</b>	GREMLIN
<b>FORMAT</b>	CGA, SPEC, AMSTRAD
<b>TIMH</b>	2900
<b>TEST</b>	AMSTRAD 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Delta Computers



# SCATE CRAZY

**Ν**ο και ένο πρωτότυπο παιχνίδι που σχε-  
λείται με την ομερικάνικη τρέλλο, το  
scating. Ετσι ελέγχετε τον Fredy σε δύο  
ογωνίσματα, το πρώτο είναι το Car Park  
Challenge όπου διαγωνίζεστε με τους φίλους  
σας για το πρωτόθλημα. Κάθε επίπεδο έχει μια  
καθορισμένη διαδρομή που πρέπει να ακολουθή-  
σετε η οποία σημειώνεται με λάστιχα, κουτιά,  
κώνους, τενεκέδες, ράμπες. Πρέπει να εντυπω-  
σιάσετε τους κριτές που εμφανίζονται και σας  
βαθμολογούν κάτω δεξιά, με άλμιοτο, ταχύτητα  
και φιγούρες. Προσέξτε ακόμα να μην παρακου-  
ράζετε γιατί θα αναγκαστείτε να οπισθοχωρήσετε  
πρώτα οπότε τον διαγωνισμό. Οι τέσσερις ζωές  
σας κινδυνεύουν οπότε τον χρόνο που κυλάει ον  
τοτύχετε να ολοκληρώσετε την διαδρομή και



ον χάσετε πάνω από 5 πύλες. Οι τέσσερις κρι-  
τές κρίνουν ο καθένας με διαφορετικά κριτήρια  
τις επιδόσεις σας, τα οποία κριτήριο μπορεί να  
είναι: καλή προσγείωση μετά το άλμα, το bonus  
που μοζέψατε, ον κάνατε scating ονάποδο,

πόσες φορές τρακάρατε, ποσες φιγούρες κάνα-  
τε στον αέρα, πόσο γρήγορα τρέχετε και ον επα-  
νολαμβάνετε τις ίδιες οσκήσεις συνέχιο. Το  
δεύτερο μέρος του παιχνιδιού ονομάζεται  
Champion Challenge όπου δεν βλέπετε πλέον  
το παιχνίδι σε ψευδοτριδιάστοτη οπεικάνιση  
αλλά οπτά τα πύλαγια και πρέπει να διοτηρείτε την  
ισσοροπίο σας τρέχοντας στον χώρο μιας οικο-  
δομής ή γύρω οπτά μιά λίμνη και περνώντας οπτά  
άλλο τρία παρόμοιο επίπεδα. Ο χειρισμός είναι  
πολύ καλός ενώ υπάρχουν αρκετές κινήσεις. Το  
γραφικά είναι πολύ καλά και το game είναι αρκε-  
τά γρήγορο. Ο ήχος δεν ξεφεύγει από το μέτρο  
με λίγα εφέ.

Πράκειται για ένο πολύ ενδιαφέρον simulation  
που διαθέτει και χιούμορ.

## NIGHT RIDER

**Χ**μ, έχουμε και flight simulation στην παρέα  
μας. Και αυτό είναι φυσικό αφού οι φίλοι των  
εξομοιωτών έχουν αυξηθεί... επικίνδυνα  
τελευταία! Για την ακρίβεια δεν είναι ένα αυστηρό  
simulation καθώς έχει περιασάτερη arcade δράση  
και δεν υπάρχει λεπτομέρεια στην πτήση. Ο σκα-  
πός του παιχνιδιού είναι να καταφέρετε να βυθίσετε  
το Bismark, το καλύτερο πλοίο των γερμανών στον  
Β Παγκόσμιο πόλεμο. Τα αεροπλάνα σας είναι ένα  
Grumman με ειδικές τορπίλλες σαν εκείνες που  
πραγματικά βύθισαν το πλοίο. Στον αέρα πρέπει να  
προσέχετε τα Stukas που εμφανίζονται συχνά και



για όπλα σας έχετε τα παλιβόλα. Μπορείτε να δείτε  
το χώρο από 4 απόψεις, από την θέση του πιλότου  
με τις ανάλογες ενδείξεις (ταχύτητα, αέρα, υψόμε-  
τρο, ορίζαντα, πυξίδα, brakes, τορπίλες, πυρομαχι-  
κό), του μηχανικού όπου καναζίζετε τις λειτουργίες  
της μηχανής πριν και κατά την διάρκεια της πτήσης,  
από την θέση του παλιβολητή πίσω και από έναν  
χόρτη όπου σημειώνεται η θέση σας. Τα παιχνίδια  
μπορεί να μην είναι το simulator που περίμενε η  
ανθρωπότητα! αλλά υπάρχει μπόλικη δράση και  
αρκετά Stukas να καταρρίψετε. Τα γραφικά είναι  
καλά και -επιτυχώς χέ, χέ- όχι vector και η κίνηση των  
εχθρικών αεροπλάνων ομαλή με αρκετά μεγάλα  
sprites. Παλύ ωραία είναι και η σκηνή όπου πέφτουν  
χτυπημένα τα εχθρικά σκάφη. Τα χρώματα είναι  
δυστυχώς λίγα και ο ήχος στα αυθημασμένα επίπεδα  
(εφέ μηχανής, πολυβόλο, εκρήξεις). Ηθικό  
δίδομο: το F-19 δεν είναι το πρώτο flight  
simulation με νυχτερινές οπιστολές.

## TECHNOCOP

**Τ**ο τελευταίο παιχνίδι της συλλογής είναι και  
νούργιο, πρωτότυπο και καλό. Είσατε ένας  
technocop, μέλος της καλύτερης ομάδας  
δίωξης του εγκλήματος και πρέπει να συλλαμβάνετε  
τους κακοποιούς όσχετα από το κόστος (αυτό σημαί-  
νει ότι καμιά ντουζίνα αθώοι θα την πληρώσουν).  
Είσατε εξοπλισμένοι με το τελευταίας τεχνολογίας  
VMAX αυτοκίνητο που μπορεί να φτάσει τα 230  
μίλια. Έχετε ακόμα ένα computer χειρός, έναν ισχυ-  
ρό ανιχνευτή εγκληματιών(!), ένα όπλο που ρίχνει  
δίσχτυ και ένα magnon 88. Ξεκινώντας το παιχνίδι  
σας βρίσκουμε στον δρόμο με το αμάξι σας να σας  
επιτίθενται αυτοκίνητα της οργάνωσης DOA (Death  
on Arrival) τα οποία και καταστρέφετε με το κανόνι  
σας όσο προσέχετε να μην συγκρουστείτε πάνω  
τους. Σε λίγο θα δεχτείτε ένα σήμα για τον κακοποιό  
που πρέπει να πιάσετε ή να σκοτώσετε, θα σας δωθεί  
ο καθορισμένος χρόνος για να φτάσετε στο άντρο  
του και κάτω αριστερά θα εμφανιστεί με πολύ καλά  
digitised γραφικά το πρόσωπο και δίπλα μερικά  
στοιχεία όπως ηλικία, όνομα, θάρος. Φτάνοντας  
στον προορισμό σας το αμάξι κόβει ταχύτητα μόνο  
του και παρκάρε. Το σκηνικό έχει αλλάξει τελείως.  
Κινείστε μέσα σε ένα κτίριο και πρέπει να ψάχνετε  
στους ορόφους του πηδώντας τα χάρματα, χρησιμο-  
ποιώντας τα ασανσέρ, αποφεύγοντας τους μπρά-  
βους που σας επιτίθενται με τσεκούρια, μαστίγια και  
πιστόλια ενώ προσέχετε τους αθώους ενοίκους.



Ακολουθώντας την διόισθησή σας αλλά και τον 8  
κατευθύνσεων δείκτη εγκληματιών βρίσκετε τον  
στόχο σας αλλά προσοχή, μια σφαίρα από το όπλο  
του αρκεί για να σας ρίξει αναισθητους και να το σκά-  
σει. Μετά από κάθε πετυχημένη σύλληψη σας δίνο-  
νται κάποιοι bonus smart bombs και περνώντας τα  
επίπεδα αποκτάτε extra ταχύτητα και πυραύλους.  
Ταυτόχρονα αυξάνονται τα οχήματα που σας κλεί-  
νουν το δρόμο και τα κτίρια στα οποία κρύβονται οι  
κακοποιοί γίνονται πιο πολυπλοκά. Τα γραφικά τόσο  
στο έγχρωμο όσο και στο πράσινο μόνιτορ είναι πολύ  
καλά, με ωραία sprites και καλό background, μέσα σε  
μιά μικρή οθόνη. Ο ήχος είναι κι αυτός πολύ καλός με  
προσεγμένη εισαγωγική μουσική. Πραγματικά ένα  
εξαιρετικό game.

### ΓΕΝΙΚΑ

**Μια συλλογή που  
έχει σαν κύριο στοι-  
χείο της την ποσότη-  
τα των παιχνιδιών  
που προσφέρει (6  
games είναι μια πολύ  
καλή προσφορά)  
αλλά κυμαίνεται σε  
μέτρια ποιοτικά επί-  
πεδα.**

### HOUSE MIX

	SKATE	APTURA	TECHNOCOP	NIGHTRIDER	MOTOR	DARK PRISON
ΓΡΑΦΙΚΑ	89	83	93	85	59	70
ΚΙΝΗΣΗ	87	64	90	81	50	65
ΗΧΟΣ	80	69	87	83	70	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92	80	90	85	69	84
ΠΛΟΚΗ	85	79	89	84	58	71
ΠΑΚΕΤΟ	78	78	78	78	78	78
ΑΝΤΟΧΗ	92	75	94	86	59	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90	82	91	85	82	80
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>87</b>	<b>75</b>	<b>91</b>	<b>84</b>	<b>61</b>	<b>70</b>



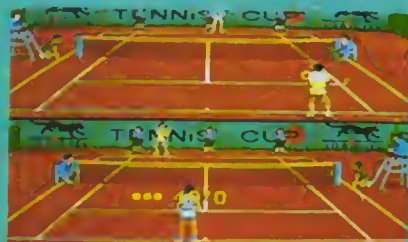
Είμαι σίγουρος ότι αρκετοί από σας έχουν ζηλέψει την δόξα του Borg και του Beker.

Αλλά το tennis cup έρχεται να σας απολαύσει από αυτό το συναίσθημα καθώς αποτελεί ένα εξαιρετικό και πρωτότυπο σχεδιασμένο τέννις simulation.

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>TENNIS CUP</b>
<b>HOUSE</b>	<b>LORICIEL</b>
<b>FORMAT</b>	<b>CPC, AMIGA, ST</b>
<b>TIMH</b>	
<b>TEST</b>	<b>AMIGA</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>ARCADE L.T.D.</b>



α παιχνίδια δεν είναι πιασεγγμένα μόνο



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>85</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>88</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>88</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>95</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>72</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>96</b>
<b>ΑΞΙΑ/TIMH</b>	<b>-</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>91</b>

# TENNIS CUP

**Τ**στα γραφικό ή τα εξωτερικό στοιχεία αλλά έχει πολύ καλή παρουσίαση,στίσημα και menus.

Τα options που έχετε στην διάθεσή σας είναι πραγματικό εντυπωσιακό: κατ'αρχήν μπορείτε να παίξετε εναντίον του computer μονό ή διπλό μαζί με έναν φίλο σας ή να παίξετε ενόπνια στον πρώην! φίλο σας. Μπορείτε να κόνετε πρακτική εξόσκηση πρώτου αρχίσετε τον αγώνα όπου ένα ειδικό μηχανήμα εκταξεύει πιας τα μέρας σας μπάλλες και μπορείτε να τα ρυθμίσετε έτσι ώστε να τις ρίχνει σε αρισμένη απόσταση για να εξασκείστε σε παιχνίδι βάσης,φιλέ κλπ. Ένα Demo σας δείχνει τις δυνατότητες του παιχνιδιού και ρυθμίζετε ακόμα την διάρκεια του αγώνα σε 1,3 ή 5 sets. Ακόμα ελέγχετε την ταχύτητα του παιχνιδιού από Low, Medium και High speed.

Μπορείτε να πόρετε μέρος σε ένα από τα μεγάλα ταυρνουό (Flashling Meadow, Melbourn, Roland Garros, Wimbledon) ή στα Davis Cup όπου συμμετέχετε σαν μέλος της εθνικής ομάδας ενόπια σε άλλες χώρες και τέλος υπάρχει και τα πρωταθλήματα. Μετό διαλέγετε τα είδους του terrain πάνω στα οποία θα αγωνιστείτε (χωμόπινα, χόρτα, κλειστό γήπεδο και πλαστικό) πρόγμα που εκτός από την αλλαγή του χρώματος επιρρεάζει και τον τρόπο παιχνιδιού καθώς τα χτυπήματα γίνονται πια δυνατό ή πια αδύνατο. Όλα πόντως είναι θβμα συνήθειας και προπώνησης.

Στην διάθεσή σας έχετε άλες τις κινήσεις που χρησμπαιούνται από τους επαγγελματίες όπως λόμες, smash, backhand και forehand χτυπήματα passing shots, drop shots και βαλε. Πρωταύ ξεκινήσετε τον αγώνα έχετε στην διάθεσή σας έναν ορισμένο αριθμό credits που τις προσθέτετε σε εκείνα τα χτυπήματα που θεωρείτε πως θα σας φανεί πια χρήσιμα ενώ αντίστοιχα αφαιρείτε πασαστό από εκείνα που ναμίζετε ότι θα μείνουν αχρησμπαιήτα. Ακόμα δίνετε τα όναμό και διαλέγετε την εθνικότηλή σας ανάμεσα από 16 χώρες (η Ελλάδα δεν συμπεριλαμβάνεται δυστυχώς) και είσαστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Α, να μην ξεχάσουμε ότι

μπορείτε να διαλέξετε ταν αντίπαλό σας στα νακ αυτ παιχνίδια ή ακόμα καλύτερο να ταν δημιουργήσετε! Και αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να δώσετε τα πασαστό ικανατήτων του για κάθε κίνηση, το ψυχαλαγικό του επίπεδα και τα είδους παιχνιδιού του (αν παίζει δηλαδή επιθετικά και καντό στα φιλέ ή πιασεγκτικό και στην βόση).

Η εμφάνιση του παιχνιδιού μόλις δείτε να ξεκινάει ο αγώνας θα σας παραξενέψει και θα σας μπερδέψει για λίγη ώρα αλλά μετά θα διαπιστώσετε πόσα σωστή είναι. Η αθόνη της Amiga χωρίζεται σε δύο αριζόντια μέρη και στα κόθε ένα βλέπετε σε πρώτο πλάνο τον οντίσταχο ποίκτη και στα βόθας ταν αντίπαλό του. Η κίνηση είναι ταυτόχρονη και στα δύο αυτά "παράθυρα" όπως και η μεγένθυση της μπάλλας. Μόλις συνήθισετε λια των χειρισμό των κινήσεων και τα στίσημα στην αθόνη θα ανακαλύψετε ότι πρόκειται για ένα καταπληκτικό game που διακρίνεται εκτός από τα όριστα gameplay και για τα γραφικά του που είναι παλύ ρεαλιστικό στην απεικόνιση του χώρου. Τα sprites είναι παλύ λεπταμερή αν και σε μικρό μέγεθος ενώ ταυτόχρονα στην αθόνη δεν βρίσκονται παλλά συνολικό 6 sprites- ενώ υπάρχει ακόμα κίνηση σταυς κριτές, ταν διαιτητή και τα παιδόκι που μαζεύει την μπόλλα. Εκείνα που είναι εντυπωσιακό είναι η πληρότητα του animation και η τελειότητα της αυξαιμείωσης του μεγέθους των sprites παρό τα μεγόλα πλῆθος κινήσεων που έχετε στην διάθεσή σας. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι κολί παραπώνω από ικαναπαιτητική και παλλά προσθέταν στον ρεαλισμό αι ενδιάμεσες αθόνες με κίνηση.

Στον ήχα τα πράγματα είναι επίσης άριστα η μουσική στην εισαγωγή συνδιόζεται με παλύ καλό sampled speech που δεν θα χαρταίνετε. Και στα παιχνίδια ακούγονται ορκετό εφέ όπως αι φωνές των κριτών που σημειώναν τα αυτ και τα απατυχημένα servis.

Στα Davis cup μάλιστα παίζανται και οι εθνικά ύμνοι των ομάδων. Ακόμα αν έχετε 1Mega μνήμη θα ακαύτε ταν διοιτητή που μετράει με τέλεια digitised φωνή το σκορ. Τα ίελικό απατέλεσμα είναι ένα γεμάτο δύναμη, ρεαλισμό και πιστότητα game που μάνα μια έκφραση μπορεί να περιγράψει: "είναι τα Kick off του τέννις!"





# SIM CITY



Ποσες φορές έχετε αγανακτήσει με τα προβλήματα της παλης σας; Πιστεύετε πως αν σας δινάταν η ευκαιρία θα μπορούσατε να τα διαρθρώσετε. Το SIM CITY σας δίνει την ευκαιρία!

Πάρτε στα χέρια σας τις τύχες των μεγαλουπαλεών



της Γης ή φτιάξτε από την αρχή την δική σας παλη. Γίνετε δημάρχος και αρχιτέκτονας συγχρονως, σταν μοναδικά εξομοιωτή παλης που υπάρχει! Δημιουργήστε σπίτια, δρόμους, εργοστάσια, αεροδρόμια, στάδια, ακόμη και πυρηνικά εργοστάσια. Οργανώστε υπηρεσίες όπως αστυνομία, πυροσβεστική. Και τότε θα δείτε την παλη σας να απاکτα ζωη. Οι δρόμοι και οι

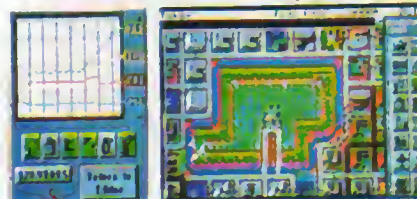


ΤΩΡΑ  
ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΠΑ  
ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS  
ΚΑΙ  
AMSTRAD  
6128

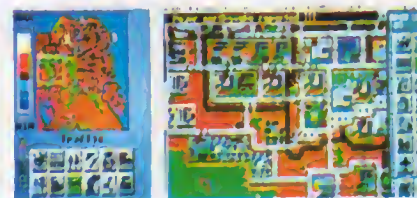
## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!



RIO DE JANEIRO 2019



συναίκες απάκτούν κατακόκκους που ζουν και ενεργούν κάτω από τους δικούς σας κανόνες. Στα χέρια σας είναι να κρατήσετε την ισορροπία, ρυθμίζοντας τα οικονομικά και επεκτείνοντας τις δραστηριότητες σας. Τυχόν γεγονότα μπορούν να επηρεάσουν την ευημερία της παλης. Οι καταιγίδες, οι σεισμοί και οι πυρκαγιές είναι μερικά από αυτά. Η βία είναι είναι ένα ακόμη θέμα που πρέπει να αντιμετωπίσετε. Ένα



τρομερό παιχνίδι με υπερόχη γραφικά, animation, ηχητικά εφέ και βάθος στην υπόθεση του που θα σας κρατήσει για πολύ καιρό μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Σχεδιάστε και ζήστε στην παλη των ανδρών σας!



ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνας 3, 351 00 Λαμία  
Τηλ. 0231-33390, Fax 0231-388 00



<b>TITΛΟΣ</b>	KHALAAN
<b>HOUSE</b>	RAINBOW ARTS
<b>FORMAT</b>	PC
<b>TIMH</b>	3750
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ARCADE L.T.D.

**B** ρισκώσατε σε

έναν κόσμο του οποίου η

ιστορία χάνετε στα βάθη του

χρόνου και ο αγώνας για την

εξουσία οδηγεί σε ανελέητες

συγκρούσεις, εκεί που η μαγεία,

τα όνειρα γίνονται

πραγματικότητα και ένα ποτήρι

νερό έχει μεγαλύτερη αξία από

μια ανθρώπινη ζωή - όχι δεν

βρισκόμαστε στην Αθήνα του

1990-, αυτός είναι ο κόσμος

του Khalaan.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>86</b>

# KHALLAN

Υ Π Ο Θ Ε Σ Η

**Π** ρίν από πολλά χρόνια ανάμεσα στάν ποταμά Τίγρη και την έρημο Lut βρισκόταν μία πλούσια και ακμάζουσα αυτοκρατορία, το Khalaan. Την διοίκησή του την μοιράζονταν τέσσερεις ισχυροί χαλίφηδες, ο καθένας προσπαθώντας να αποκτήσει τον έλεγχο ολόκληρης της περιοχής. Μια αρχαία προφητεία προέβλεπε τον ερχομό ενός πανίσχυρου εξωτερικού εχθρού που θα ρίμαζε τη χώρα. Αυτός που θα κατόρθωνε να τον νικήσει θα υπερίσχυε όλων και θα ονομαζόταν Μέγας Χαλίφης.

Για να πάρετε εσείς αυτόν τον τίτλο πρέπει να είσαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε χίλιους και έναν κινδύνους, έτσι ώστε να εκπληρώσατε προς οφελός σας την προφητεία. Πρέπει να εξοπλίσετε τον στρατό σας, και να διαπραγματευτείτε αποδεικνύοντας τις διπλωματικές ικανότητές σας. Εμπόδιο στο δρόμο σας στέκονται οι άλλοι τρεις χαλίφηδες που ετοιμάζονται κι αυτοί για τον πόλεμο που θα ακολουθήσει.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ

**Ο** χειρισμός στο game γίνεται είτε με joystick, mouse ή με τα cursor keys και οποιαδήποτε στιγμή έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε controls. Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός είναι καλός αλλά η απόκριση των πλήκτρων είναι αρκετό αργή και κάποιες φορές θα δυσκολευτείτε να σημάδεψετε ακριβώς το σημείο που θέλετε -δίνω όταν χρησιμοποιείτε πληκτρολόγιο- αφού το βελάκι σας κινείται ανά χαρακτήρα και όχι ανά pixel.

Ξεκινάτε το παιχνίδι διαλέγοντας ανάμεσα σε δύο χαλίφηδες που εμφανίζονται στην οθόνη με φάντο ένα καλοσχεδιασμένο ναό. Μπορείτε να ελέγξετε τον πλούτο του καθενός, ο οποίος μετριέται σε χρυσό, τρόφιμα και ποσότητα νερού -μην ξεχνάμε ότι βρισκόμαστε στην έρημο- ανά μήνα. Με ένα μενού παραμέτρων μπορείτε να καθορίσετε το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού (αν θα συμμαχούν μεταξύ τους οι αντίπαλοί σας, τότε θα αρχίσουν να σας επιτίθενται, πόσο θα διαρκέσει ο χρόνος του παιχνιδιού-από ένα έως είκοσι χρόνια), την ταχύτητα του game, αν θα ενημερώνεστε με μηνύματα που εμφανίζονται καθ'όλη τη διάρκεια της περιπέτειας για τις επιτυχίες των εχθρών σας και τις μόχες μεταξύ τους, αν θα διοικείτε αυτοπροσώπως τις μόχες ή θα υπολογίζει το αποτέλεσμα ο computer και παύς θα αναλάβει την μετακίνηση των στρατευμάτων. Ανα πόσα στιγμή μπορείτε ακόμα να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι.

## ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

**Κ** ατ'αρχήν ένα οποιαδήποτε χαλίφατο (πόσο μάλλον το δικό σας) πρέπει να έχει ένα ισχυρό στρατό που να εξασφαλίζει την ασφάλειά του-διαφορετικό σας βλέπω να έχετε την τύχη του Κουβέιτ!-. Το να οργανώσετε ένα στράτευμα δεν είναι μια απλή υπόθεση αφού πρέπει να υπολογίσετε πόσα από τα αποθέματά σας σε νερό και τρόφιμα θα καταναλώνει καθώς και τα χρήματα που πρέπει να ξοδεύετε για να παραμείνουν πιστά οι άνδρες σας. Τα χρήματα τα βρίσκετε κόβει μήνα από τους φάρους που συλλέγετε (ξεζουμίζοντας τους φτωχούς για την ακρίβεια!) και στην αρχή είναι καλύτερα να έχετε ένα μικρό (το πολύ μέχρι χίλια ότομα) εξτρατευτικό σώμα, ενώ κάποια στιγμή πρέπει να αποκτήσετε όλογοι και καμήλες ως μεταφορικό μέσα. Προσέξτε όμως γιατί και αυτό καταναλώνουν μεγάλες ποσότητες νερού και τροφίμων.

Τον στρατό σας μπορείτε ακόμα να τον διαλύσετε, να τον ανεφοδιάσετε να τον μετακινήσετε να επιτεθείτε σε έναν άλλο εχθρικό και να κόνετε μια επιδρομή σε πόλεις, όπως θα δούμε αναλυτικότερα παρακάτω. Οι εμπορικές σας δραστηριότητες συνίστανται στην δημιουργία καραβανιών, τα οποία είναι ειδικευμένα στην τροφοδοσία στρατών και φρουριών, και στην αγορά ή πώληση φρουριών. Κάποια δώρα στους υποψήφιους αγοραστές φέρνουν συχνό το ποθητό αποτέλεσμα.

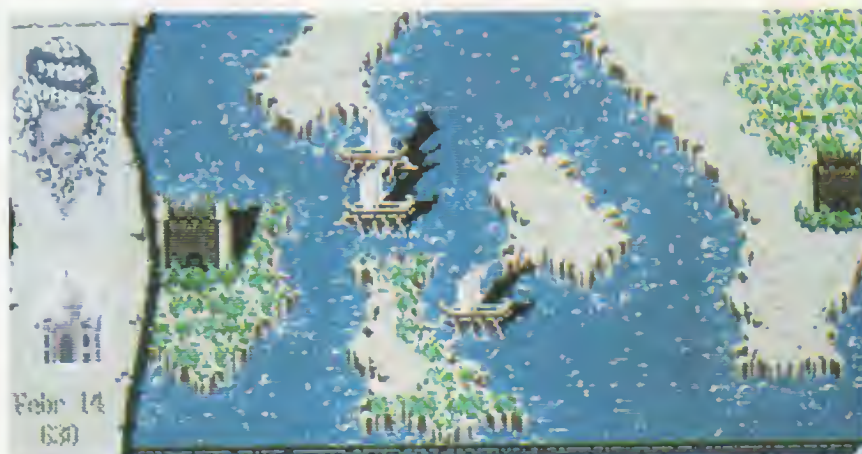
Όμως το Khalaan είναι μια περιοχή περιτριγυ-



ρισμένη από θάλασσα, έτσι είναι απαραίτητη και η ύπαρξη ενός στόλου που να μπορεί να μεταφέρει караβάνια και στρατά σε άλλα νησιά. Εχετε επίσης τα δικαιώματα να βυθίζετε τα πλοία για να μην πέσουν στα χέρια των εχθρών σας. Μπορείτε να χρησιμαπαιείτε εμπορικό (που είναι παλύ γρήγορο) ή παλεμικά πλοία (που είναι ικανό να αντέξουν και να ανταποδώσουν μια επίθεση). Τα παλεμικά πλοία είναι εξαπλισμένα με κανόνια και αν καταφέρετε να σημαδέψετε σωστό, αυξομαιώνοντας την γωνία βολής ανόλαγα με την απόσταση του εχθρικού σκόφους, μπορείτε να τα βυθίατε, ή αν έχετε ταξότες πάνω στα πλοία να σημαδέψετε με ανόλαγα τρόπο και να χτυπήσετε τα εχθρικό σώμα. Κάποιες ενδείξεις σας δείχνουν διαρκώς την κατάσταση του σκάφους των επιβατών καθώς και των εχθρικών δυνάμεων. Μερικές φορές διατρέχετε κίνδυνο και από την ίδια τη θάλασσα και τη δύναμη των κυμάτων. Όταν επιτίθεστε σε ένα φρούριο στην ξηρά πρέπει κατ'αρχήν να σημοδέψετε σωστά με τα τάξα σας και να νικήσετε τους σκαπούς ενώ μέσα στα φρούρια θα δώσετε σκληρές μάχες με τα σπαθί σας. Με ανάλαγα τρόπο θα υπερασπιστείτε ένα δικό σας φρούριο όταν δεχτείτε επίθεση.

Αρκετό όμως με τον πόλεμο. Στις αραβικές περιαχές όπου γεννήθηκε τα παζάρι και άνθισε τα εμπορία υπάρχουν παλλά πράγματα να κάνει κανείς. Μπαίνοντας στην πόλη μπορείτε να αγοράσετε τρόφιμα και νερά, καθώς και να πάρετε στα στρατά του μισθοφόρους για να αναπληρώσει τις τυχόν απώλειες. Δώστε προσοχή στα παζάρια που κάνετε γιατί μερικές φορές τα πράγματα είναι πιο επικίνδυνα από όσο φαίνονται. Κυκλοφορούν ακόμα στην πόλη παλλαί ατρατιώτες ειδικά εκπαιδευμένοι που είναι δύσκαλα να τους νικήσετε αν εμπλακείτε σε μάχη μαζί τους.

Στα χώρο της διπλωματίας και των κρατικών υποθέσεων μπορείτε να πείατε κάποιαν αντίπαλο χαλίφη να υπαγράψει μια συμφωνία ειρήνης για τριόντα(30) ημέρες ή να δώσετε δώρα στα λαό σας γλυτώνοντας κατ'αυτάν τον τρόπο από ανεπιθύμητες εξεγέρσεις. Υπάρχουν και μυστικές αποστολές που μπορείτε να αναθέσετε σε έμπιστο άτομο-αφού αποφασίσετε ποιός είναι ο καταλληλότερος για την συγκεκριμένη αποστολή, έναντι οδής αμοιβής, τα ύψος της οποίας καθορίζετε ελεύθερα. Έτσι μπορείτε να διατόξετε την δαλαφάνια ενός αντιπάλου σας, την διοφθορά ενός αλόκληρου εχθρικού σώματος την κλαπή χρημάτων ή ενός παλύτιμου αντικειμένου, και την διεξαγωγή κατασκαπείας με σκαπό να μόθετε τα μέγεθος των εχθρικών δυνάμεων. Μην νομίζετε όμως ότι η μαγεία δεν έχει τα μερίδιό της στην εξέλιξη της περιπέτειας: αν κατορθώσετε να πάρετε στα χέρια σας τα μαγικό λυχνάρι (ξέρετε αυτά με τα τζίνι) μπορείτε να του ζητήσετε να δώσει πλούτα και ευημερία σε σας και στα λαό, να σας κάνει αδάρτα;



ακόμα και να σας τηλεμεταφέρει σε άποια μέρος θέλετε. Από την άλλη, αν θέλετε να δείξετε πόσα κακοί μπορείτε να γίνετε, ζητήστε από τα τζίνι να ρίξει θανατηφόρες επιδημίες και καταστροφές στους εχθρούς σας. Οι ευχές σας δεν έχουν τη δύναμη να επηρεάζουν τα πράγματα στη θάλασσα.

## ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

**Π**αλύ καλή είναι η εισαγωγική αθάνη του παιχνιδιού με τον disguised ναό, ενώ τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές μέτρια, και την περισσότερη ώρα λειταυργικό. Ξεχωρίζουν τα παλλάπα και στις μάχες τα υπέροχα background graphics ενώ υπάρχει και κίνηση μεγάλων sprites στις περισσότερες μάχες. Σε μια περίπτωση μάλιστα υπάρχει και 3D κίνηση.

Τα τοπία στο παιχνίδι, στην οθόνη που βλέπετε διαρκώς μοιάζουν παλύ μεταξύ τους καθώς κοιτότε τα χώρο από πάνω και απουσιάζουν οι λεπτομέρειες που θα ξεχωρίζαν τις διάφορες περιαχές μεταξύ τους. Τα χρώματα που εμφανίζονται στην οθόνη είναι λίγα, πρσεγγμένα, δύσκαλα όμως ξεχωρίζουν τα μικρά sprites ιδίως στα πράσινα μόνιτορ. Στην πραγματικότητα τα

περισσότερα από τα sprites είναι μικρά ενώ έχουν ανεκτό animation. Τα μέγεθος της οθόνης στην οποία διεξάγεται η δράση είναι αρκετό μεγάλο χωρίς αυτά να προσθέτει ιδιαίτερα στα παιχνίδια.

Τα digitized εισαγωγικά καμμότι μουσικής στην αρχή του game είναι εξαιρετικό καλό αλλά δεν καταφέρνει να καλύψει την έλλειψη ήχων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

## ΓΕΝΙΚΑ

**Π**ράκειται για ένα arcade strategic adventure game στο οποίο μπορείτε να διαλέξετε αν θα δώσετε περισσότερη σημασία στον τομέα της στρατηγικής ή της arcade δράσης. Εκμεταλλεύεται ακόμα με επιτυχία στοιχεία από άλλα παρόμοια παιχνίδια (Jan d'Ark, Defender of the Crown) δίνοντας ένα παλύ πετυχημένο σύνολο. Η ύπαρξη της μαγείας και του θαλασσινού στοιχείου πρσεφέρουν ακόμα περισσότερα βάθας στην περιπέτεια. Παρ'όλα αυτό μερικό στραβαπατήμοτο από τεχνική όποψη δεν αποφεύχθηκαν αναφερόμαστε κυρίως στον χειρισμό- που αν και δεν επηρεάζουν αυσιαστικά την αξία του παιχνιδιού, είναι πιθανό να σας κουράσουν στην αρχή.



**A**γοπητοί φίλοι κολώς ήρθατε στο σημερινό παιχνίδι μας. Είμαι σίγουρος πως οι περισσότεροι από σας έχετε πορακολουθήσει όλα τα προηγούμενα επεισόδια του "Ground Defence Games" και ξέρετε τα πάντα για το παιχνίδι μας αλλά ος το θυμηθούμε μαζί για τους καινούριους φίλους - γειά σε όλη τη νεολαία

εκεί έξω-: πιλότοι από ολόκληρο τον γαλαξία καλούνται υπό την Megacorp industries σε μιο μόχη επιβίωσης μέσα σε ποικίλες ορένες ειδικό φπαγμένες για τον αγώνο. Κάθε πιλότος μπορεί να διαλέξει ένο σκόφος από τους πέντε εγκεκριθμένους τύπους που έχουμε για φέτος. Και καλά θα κάνουν νο διαλέξουν προσεκτικό γιοτί αυτό το σκόφος θα το έχουν σε ολόκληρη την διόρκεια του παιχνιδιού. Το κριτήριο με τα οποία έχουμε επιλέξει τα πέντε μοντελάκια -Χο Χα οστειάκι- είναι: ταχύτητα, ευελιξία στις στροφές και επιτόχυνση. Αφου διαλέξετε το σκόφος σας στην οθόνη εμφανίζεται ένα πορτρέτο των διαγωνιζόμενων και ο αγώνος αρχίζει.

Σκοπός της μόχης είναι να υπερασπίσετε τις βάσεις εδάφους και τουτόχρονα να καταστρέψετε όλα τα Drone Generators. Χάνετε το παιχνίδι και το συμβόλαιο με την Megacorp αν καταστραφούν όλες οι βάσεις σας μέσο σε έναν γύρο. Οι διαιτητές γεμίζουν την αρένα διορκώς με Drones εξοπλισμένα με το πιο εξελεγμένα επιθετικά οπλικά συστήματα που είναι ικανά να σας καταστρέψουν. Ομως κι εσεις φίλοι μας δεν θα καθήσετε με σταυρωμένα τα χερια, εξοντώστε το, διαλύστε τις μηχανές που τα δημιουργούν και περάστε το επίπεδα . Μερικές φορές όταν ανατινάζεται ένα drone αφήνει στην θέση του ένα rod που αν το μαζέψετε θα σας δώσει έξτρα οπλισμό, καύσιμα, ενίσχυση ασπίδας, επιτόχυνση και κόποια σφαίρα να περιστρέφεται προσοτοευτικά γύρω από το διοστη-μόπλοιό σας.

Ομως να μην ξεχνάμε ότι βρισκόμαστε σε τηλεοπτικό σώου που σημοίνει ότι πρέπει να παίζετε γρήγορα και αποτελεσματικό για να μην πέσει ο δείκτης θεα-

# THUNDERSTRIKE



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>THUNDERSTRIKE</b>
<b>HOUSE</b>	<b>MILLENIUM</b>
<b>FORMAT</b>	<b>AMIGA,ST.PC</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>3750</b>
<b>TEST</b>	<b>PC</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>DELTA COMPUTERS</b>

μοτικότητας της εκπομπής. Κάθε φορά που τελειώνετε ένα επίπεδο η επιδόσή σας βαθμολογείται υπό τους κριτές ανάλογα με την αμυντική και επιθετική ικανότητά σας και αν η οπόδοσή σας κριθεί ικανοποιητική θα επισκευαστεί ανάλογο το σκάφος σας. Τα 5 επίπεδα των 10 γύρων το καθένα δυσκολεύουν διαρκώς και ο αγώνας προβλέπεται συναρπαστικός. Διόφορες ενδείξεις στην οθόνη σημειώνουν τον αριθμό των βάσεων (ground installation) που πρέπει να υπερασπίσετε, το σκορ, τον αριθμό των generators που μένουν ακόμα να καταστραφούν, την ενέργεια της ασπίδας και το ποσοστό θεοματικότητας!"

Μπαίνοντας στο παιχνίδι βλέπετε αμέσως ότι πρόκειται για ένα 3D solid vector game όπου φαίνεται το πολυγωνικό σας σκόφος από πίσω -μέσα από την "κάμερα" δηλαδή- και ο χώρος της δράσης είναι πολύ μεγάλος. Μπορεί να πείτε 'Αα, πάλι μια από τα ίδια' και θο κόνετε λάθος! Το παιχνίδι είναι το πιο γρήγορο vectored game μέχρι τώρα ενώ ταυτόχρονα όλα στην οθόνη μεγενθύνονται πάρα πολύ ομαλό, τόσο μάλιστα που δεν θυμίζει PC! Ακόμα και σε μηχανήμα με λίγα Mhz δεν παρατηρείται κανένα πρόβλημα. Στην οθόνη υπάρχουν πολλά αντικείμενα που μεγενθύνονται ομαλό μέσα σε υπέροχους χρωματισμούς (το

παιχνίδι βλέπετε υποστηρίζει μόνο EGA και VGA) και όλα τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα. Η αρένα πρωτοτυπεί καθώς δεν είναι διαρκώς επίπεδη αλλά υπάρχουν λόφοι, χαυτόκια, λίμνες και πογίδες. Τα sprites ξεχωρίζουν από μακριά ενώ είναι προγμοτικά εντυπωσιακός ο τρόπος με τον οποίο περιστρέφεται το σκόφος, που το παρακολουθεί η κόμερα και οι βολές που εκτοξεύονται πόντα από μπροστό όποια κλίση κι ον έχει. Το ύψος στο οποίο πετάτε αυξομειώνεται ανάλογο με την κίνηση που δίνετε μέσω του mouse -που είναι προτιμότερο γ'αυτό το game- ή το άλλα χειριστήρια και η απόκριση είναι αυτόματη.

Ο ήχος δείχνει την δύνομή του από την αρχή καθώς το ηχείο του PC παίζει την γνωστή Toccata του Μπαχ και μέσα στο παιχνίδι δεν στερείται εφέ. Το μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του και η πρωτοφανής "ομαλή οπτική συμπεριφορά" γιο τα δεδομένα των PCs.

Το μόνο μειονέκτημα είναι η έλλειψη ποικιλίας που παρό την μεγόλη αρχική εθιστικότητα θα κουράσει μετό υπό αρκετές ώρες παιχνιδιού τον gamer και ίσως, ίσως δεν το ξαναφορτώσει για αρκετό καιρό.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>85</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>83</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>92</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>83</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>86</b>





## SHADOW OF THE BEAST

Τό καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς τώρα και για το μηχανήμά σας!

### Atari ST

48 χρώματα στην οθόνη!  
11 επίπεδα scrolling!  
128 διαφορετικά τέρατα!  
Μεγαλύτερο sprite: 220x150 pixels!  
500K από τα γραφικά της Amiga!  
Τεράστια περιοχή δράσης!

### Amstrad, Spectrum

Απίθανα γραφικά!  
Παράλληλα επίπεδα scrolling!  
Η πρωτότυπη μουσική του David Whittaker!  
Πληθώρα αιμοβόρων εχθρών!  
Αμέτρητες οθόνες έντονης δράσης!  
Ολο το σενάριο της έκδοσης για Amiga!

ΔΙΑΘΕΣΗ  
**DELTA**  
COMPUTERS

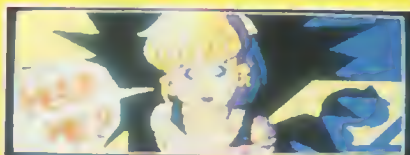
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



## D. J. BOY

**Τ**α άναμα Kaneka σας λέει τίπατα; Οχι; ούτε και μένα! ή τουλάχιστον δεν μου έλεγε μέχρι πριν από λίγα καιρό. Ε, λοιπόν η Kaneko είναι μια εταιρεία κατασκευής coin'ops και τα DJBoy είναι ένα από τα πιο γνωστά της παιχνίδια, (για να πω την αλήθεια δεν ξέρω άλλα)... Αν και δεν τα έχω δει σε καμία αίθουσα arcade, δεν αμφιβάλω ότι η έκδοσή του στην Sega MegaDrive θα είναι πιστή μεταφορά του πρωτότυπου. Ας δούμε τα παιχνίδια όμως από κοντά. Πρώτα απ'όλα ο τίτλος δεν έχει καμία σχέση μός και δεν υπάρχουν DJs στα παιχνίδια. Το DJ Boy είναι ένα beat'em up με κλασική υπόθεση: οι Κακαί έχουν απαγάγει μία ξανθιά χαχαρομένη καπελίτσα και εσείς πρέπει σαν κορόιδο να την σώσετε αντιμετωπίζοντας μίο αλόκληρη συμπαρία με μαναδικό αντάλλαγμα στα τέλους ένα φιλάκι ή κάτι τέτοια... Τα διαφορετικά σε σχέση με τα άλλα παιχνίδια του είδους είναι ότι εσείς όπως και οι αντιπαλοί σας φοράτε roller skates ή κατά την ελληνική πατινία. Ετσι η συμπεριφορά των sprites στην δρόμα είναι πιο "ρευστή". Ο ηρώας σας μπορεί να κινηθεί πρως άλες τις κατευθύνσεις, να πηδήξει στον αέρα και να χτυπήσει τους αντιπάλους με μπουνές και κλωτσιές. Οι πίστες έχουν σαν background τους δρόμους μίος πόλης που αυχνό έχουν εμπόδια όπως πιάσα, πινακίδες κτλ. Οι τύποι των εχθρών που θα αντιμετωπίσετε είναι έξι και σας επιτίθενται σε διάφο-

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	DJBoy
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MEGA DRIVE CARTRIDGE
<b>ΤΙΜΗ</b>	10000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ATHENS CLUB



<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	91
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	93
<b>ΗΧΟΣ</b>	85
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	69
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	70
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	85
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	40
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	89

ρους συνδιασμούς, μία κασταναμάλα καπελίτσα που θα σας κάνει να χορεύετε με τους δυναμίτες που πετάει, ένας χαντρός που αν σας πλησιάσει παλύ τότε μπορεί να σας χτυπήσει με την καλιά του!, ένας καντούλης με κασταύμι και παπιγιάν (όχι γραβάτα), ένας μαύρος και τέλος δύο αλήτες ντυμένους στα πράσινα. Φυσικό κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα μπαράεστε να μπειτε σε ένα μαγαζί και να αγοράσετε απαραίτητα όπλα και ενέργεια για να συνεχίσετε, και ακόμα φυσικότερα στα τέλους κάθε πίστας θα αντιμετωπίσετε έναν Αρχικακό όπως έναν κλόουν! ή για παράδειγμα στα τέλους της πρώτης πίστας θα αντιμετωπίσετε μία τεράστια μαύρη κυρία που θα προσπαθήσει να σας βγάλει εκτός μάχης με... χμ! πως να τα πω; ε... "κλαρινιές" χωρίς τα "ρί"! Η ενέργειά σας απεικονίζεται κάτω από την οθόνη με μία μπάρα που άπατε σας χτυπήσουν οι αντιπαλοί μειώνεται ανάλογα με τα χτυπήματα. Για να αγοράσετε τα διάφορα έξτρα από τα μαγαζιά πρέπει να έχετε λεφτά και τα λεφτά τα βρίσκετε χτυπώντας τους αντιπάλους απότο αφήνουν κέρματα τα οποία μαζεύετε. Όσο για τα γραφικά και την κίνηση όπως πάντα βρίσκονται σε επίπεδα coin'op και υπάρχουν παλλό μουσικά θέματα έτσι ώστε η μουσική να μην γίνεται μονότονη.

Τελειώνοντας μπορούμε να πούμε ότι τα DJBoy είναι ένα πολύ καλά και χαρούμενα beat'em up

**Τ**α παρακάτω παιχνίδια είναι αλακαί-νουργια και μας έρχεται από μία εταιρεία που λέγεται... εεε... Yau-inc, Yau-ing, Masiya, Mnsyn ή τέλος πάντων κάπως έτσι, (γιαπωνέζικα manual βλέπετε...). Είναι ένα φανταστικά shaat'em up πάνω σε ένα θέμα που ίσως να σας είναι γνωστό. Κάπου άχι και πάρα παλύ μακριά στα μέλλαν η Γη δέχεται επίθεση από -τί άλλο- εξωγήινους και φυσικά πρέπει να την υπερασπιστείτε. Φυσικά η τεχνολογία αν και έχει γνωστά στοιχεία, πυραβάλα άπλα κτλ, βρίσκεται σε άλλα επίπεδα. Ετσι εσείς ελέγχετε ένα ραμπάτ που μαϊάζει με διαστημόπλαιο που μαϊάζει με ραμπάτ!! Αυτά τα "σκάφας" θα καταλάβετε καλύτερα πως είναι και συμπεριφέρεται αν είχατε δει στα παρελθόν μία σειρά κινουμένων σχεδίων με Rabatech στην τηλεόραση ή είχατε παίξει τα παιχνίδια Battletech. Τα όλα παιχνίδια είναι μία μεγάλη ιστορία με κάθε πίστα να απαιτεί και ένα μέρος της. Ετσι στην πρώτη πίστα η βάση σας δέχεται επίθεση και πρέπει να καταστρέψετε ένα τεράστιο εχθρικό σκάφος πριν φτάσει στη βάση, στη δεύτερη πίστα πρέπει να μπειτε σε ένα δικό σας σκάφος για να τα σκάσετε, στην τρίτη να καταστρέψετε άλλα ένα εχθρικό σκάφος και πάει λέγαντας, μέχρι στα τέλους που πρέπει να εισβάλετε στην εχθρική βάση. Θα σταθώ σε μερικό σημεία που κάνουν τα παιχνίδια να ξεχωρίζουν από τα άλλα του είδους: Υπάρχουν και άλλα ραμπάτ-σκάφη που βρίσκονται στην ίδια πλευρά με σας και συχνά πρέπει να τα ήρσαστατέψετε. Ετσι τα βλέπετε

## ASSAULT SUIT LEYNOS



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	ASSAULT SUIT LEYNOS
<b>HOUSE</b>	SEGA
<b>FORMAT</b>	MEGA DRIVE CARTRIDGE
<b>ΤΙΜΗ</b>	10000
<b>TEST</b>	SEGA MEGA DRIVE
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	ATHENS CLUB

στην αθόνη να μάχονται με τους αντίπαλους και συχνά να καταστρέφονται. Αυτά σημαίνει "φάσεις" όπως να είστε έτοιμος να καταστρα-

φήτε και ένας σύμμαχός σας να καταστρέψει τον εχθρό μάλις πριν σας ανατινάξει! και αμέσως μετά να τον ανατινάξει ένας άλλος εχθρός και εσείς γεμάτος αργή να τον κυνηγάτε για να τον σκοτώσετε!, αύτε ταίνια νά ήταν. Τα άπλα, παλλά στα παιχνίδια και τα καθένα είναι χρήσιμα στους κατάληλους εχθρούς που είναι παλλών τύπων άπως και οι σύμμαχοί σας. Τα γραφικά είναι πάρα παλύ καλά και πρσεγγμένα σε λεπταμέρειες (εξατμίσεις, πυραβολισμοί, συννεφάκια σκόνης στην προσγείωση κτλ), η κίνηση στα γνωστά επίπεδα και ο ήχος και τα μουσικά θέματα τα καλύτερα που έχω ακούσει μέχρι στιγμής σε Sega.

Τελειώνοντας μπορώ να πω ότι τα A.S.L είναι τα πιο ενδιαφέροντα shaat'em up που έχω δει στην Sega Mega Drive και ότι μάλις ξεπεράσετε την επιφανειακή δυσκολία του, τότε έχει παλλά να σας προσφέρει.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	93
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	99
<b>ΗΧΟΣ</b>	97
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	76
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	70
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	87
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	50
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	92





# F-19 STEALTH FIGHTER

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>F-19 STEALTH FIGHTER</b>
<b>HOUSE</b>	<b>MICROPROSE</b>
<b>FORMAT</b>	<b>PC, ATARI, ST, AMIGA</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>5600</b>
<b>TEST</b>	<b>ATARI ST</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>DELTA COMPUTERS</b>



**Ε**πιτελους, μετά από πολύμηνη αναμονή - σχεδόν 16 μήνες πέρασαν- οι ευτυχείς κάτοχοι των ST και Amiga μπορούν να έχουν στην υπολογιστή τους αυτόν τον καταπληκτικό εξομοιωτή που είχε πρωτοεμφανιστεί στα PC. Οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στην τωρινή έκδοση και στην παλιότερη είναι μηδαμινές και όπου εμφανίζονται είναι υπέρ της νέας κυκλοφορίας: Μπορείτε να διαλέξετε με πιο αεροπλάνο θα ξεκινήσετε τις αποστολές σας μεταξύ του "κλασικού" F-19 και του νεώτερου μοντέλου F117A. Η μόνη διαφορά τους είναι στο σχήμα και κάπως στην συμπεριφορά κατά την οδήγηση. Τα κόκπιτ των αεροπλάνων δεν παρουσιάζει σημαντικές διαφορές ούτε πιθανές βελτιώσεις. Τα πλήθος των κομμιών παραμένει τα ίδια, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα που υπήρχε στην έκδοση για PC να ρυθμίζεται η ευαισθησία της κίνησης στην απόκριση του joystick, χωρίς να χάνονται frames από το animation. Ξεκινώντας το παιχνίδι θα σας ζητηθεί να ονομαστώσετε ένα αεροσκάφος από αυτό

που περιγράφονται λεπτομερώς στα manual για να μπορείτε να επιλέξετε ελεύθερα ανάμεσα στις αποστολές. Τα σενάρια έχουν διατηρηθεί επακριβώς: Νυχτερινή αποστολή στην Λιβύη, Περσικός κόλπος (που είναι δυστυχώς επίκαιρος στις μέρες μας), North Cape (Σκανδιναβικές χώρες) και κεντρική Ευρώπη. Με μερικά ακόμα μενού επιλέγετε την δυσκολία και τα επίπεδα κινήσεων των εχθρών. Αφού μάθετε τις λεπτομέρειες της αποστολής (πρωταρχικά και δευτερεύοντες στόχους, περιοχή, ραντάρ, εχθρικές βάσεις) διαλέγετε τα πυρομαχικά σας ανάμεσα σε 18 είδη όπλων που τοποθετούνται σε 4 ειδικά τμήματα του αεροσκάφους. Η οπιογείωση είναι πολύ εύκολη και ο χειρισμός στον αέρα έχει αρκετά μεγάλη ταχύτητα, δίνοντάς σας έτσι τη δυνατότητα να κάνετε όσα ακροβατικά θα κάνατε με ένα πραγματικό σκάφος. Εκεί που το game υπερέρχει από πολλά παρόμοια είναι οι "θύφες" δηλαδή οι θέσεις απ' όπου βλέπετε το χώρο και τα αεροπλάνα σας. Είναι συναρπαστικό να ταξιδεύετε με το μάτι του πυραύλου που μόλις

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>91</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>84</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>90</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>96</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>87</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>85</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>89</b>

εξοπέλυνες, μέχρι τον στόχο που καταστρέφεται!

Η κίνηση, όπως είπαμε, είναι ασφώς βελτιωμένη απ' ό,τι στην έκδοση για PC, δεν κομπάζει πουθενά και είναι φυσικότερη. Το animation επίσης είναι πιο πλούσιο -μίλαμε πάντα για 3D filled vector γραφικά- και υπάρχουν πολλά χρώματα. Τα μόνα παράπονα που έχουμε περιορίζεται στον ήχο, όπου -στην έκδοση για Atari τουλάχιστον- δεν υπάρχει ο ήχος των μηχανών. Ηχητικά εφέ έχουμε στους πυραύλους, στα παλμβόλα στις διάφορες εκρήξεις και σε αρκετές άλλες λειτουργίες του σκάφους. Τα πακέτα παραμένει αίσιογα περιλαμβάνοντας τα σγκώδες manual και χάρτες. Για μια ακόμα φορά τα τελικά μας συμπεράσματα είναι πως το F-19 είναι ένα υπέροχο simulation που δεν πρέπει να λείπει από κανένα φίλο του είδους.

## HOSTAGES

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	<b>HOSTAGES</b>
<b>HOUSE</b>	<b>INFOGAMES</b>
<b>FORMAT</b>	<b>ALL FORMATS</b>
<b>ΤΙΜΗ</b>	<b>2750</b>
<b>TEST</b>	<b>AMSTRAD 6128</b>
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	<b>ARCADE L.T.D.</b>



αργύρινα βλέμο των τρομοκρατών, οι οποίοι χρησιμοποιούν προβολείς για να σας ανακαλύψουν. Όταν ένας προβολέας πέσει πάνω σας τότε σας χτυπάει μια βροχή από σφαίρες και ανάλογα με τις ικανότητές σας και τα επίπεδα δυσκολίας που επιλέξατε μπορεί να γλιτώσετε ή να σκοτωθείτε οπότε στο χάρτι εμφανίζεται ένα αγγελάκι που φτερουγίζει! Για να αποφύγετε τους προβολείς μπορείτε να κινείτε τοίμους, να σέρνεστε στο έδαφος και κυρίως να κρύβεστε σε σαναχτές πόρτες, παράθυρα και πίσω από τοίχους. Αφού τοποθετήσετε τους σκοπευτές το έργο τους είναι να πυροβολούν όποιον τρομοκράτη εμφανιστεί στα παράθυρα της προεξέδρας. Υστερα κατεβαίνουν από την ταράτσα κομμένων οι οποίοι πρέπει με τη σωστή κίνηση να σπάσουν τα τζάμια των παραθύρων και να μπουν μέσα σε απονομήνη από τους τρεις ορόφους.

Εδώ τα σκηνικά αλλάζει, χειρίζεστε ένα μεγάλο sprite που κρατάει αυτόματα και αλφωνα σε όποιον βρεθεί μπροστά σας. Ένας χάρτης δείχνει τη θέση σας στο χώρο, σημειώνοντας ταυτόχρονα τη θέση των τρομοκρατών και των ομήρων. Όταν βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με τρομοκρά-

τες μπορεί να σκοτωθείτε ακόμα κι όταν δεν τους βλέπετε. Μερικοί άλλοι προτιμούν να κρύβονται πίσω από τους ομήρους δυσκολεύοντας πολύ τα πράγματα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά εύκολος ενώ η δυνατότητα να βλέπετε τον χώρο από πάσα στιγμή βοηθάει πολύ.

Αν και η οθόνη που διαβάζεται η δράση είναι μικρή, τα γραφικά έχουν μεταφερθεί από τους 16-bitους αρκετά καλά και χρησιμοποιείται μεσαία και χαμηλό mode ανάλυσης. Τα sprites είναι ευδιάκριτα και σχεδιασμένα προσεκτικά ενώ σε άριστο επίπεδο βρίσκεται το animation και η ταχύτητα του game. Στο πρώτο μέρος της περιπέτειας υπάρχει και ομαλό scrolling.

Ο ήχος είναι επίσης άριστος και η μουσική προσεγμένη και με πολύ beat. Με λίγα λόγια ένα πολύ καλό παιχνίδι.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	<b>90</b>
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	<b>91</b>
<b>ΗΧΟΣ</b>	<b>93</b>
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	<b>89</b>
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	<b>93</b>
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	<b>85</b>
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	<b>92</b>
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	<b>90</b>
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>91</b>



# STUNT CAR RACER

<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	STUNT CAR RACER
<b>HOUSE</b>	RAINBIRD
<b>FORMAT</b>	ALL FORMATS
<b>TIMH</b>	2900
<b>TEST</b>	Amstrad 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	DELTA COMPUTERS



**Α**κόμα ένα παιχνίδι που μετό από την μεγάλη επιτυχία του στους 16-bit υπολογιστές μετοφέρεται στο μικρότερο μηχανήματα. Ποίρνετε το ρόλο ενός φιλόδοξου ραλίστα που θέλει να φτάσει στην κορυφή του πρωταθλήματος, σε ένα όθλημα που δεν συγχωρεί το λάθη. Γιτσι δεν μιλάμε για ένα συνηθισμένο racing game αλλό για έναν αγώνο σε οκτώ διαφορετικές υπερυψωμένες ράμπες με απότομες στοφές και μεγάλα κενό που πρέπει να πηδότε με την κατάλληλη τοχύτητα. Ξεκινόντε στην τέταρτη κατηγορία και πρέπει να φτάσετε στην πρώτη για να σας δωθει η δυνατότητα να αγωνιστείτε με ένα πιο δυνατό αυτοκίνητο οντμετωπίζοντας τους καλύτερους οδηγούς. Στην οθόνη βλέπετε την τοχύτητα με την οποία τρέχετε-μπορεί να φτάσει το 350 χιλιόμετρα-, τον αριθμό των turbo που έχετε ακόμα, σε ποιόν γύρο βρίσκε-

στε, και πόση απόσταση σας χωρίζει από τον οντίπαλο που ελέγγει ο computer. Μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι και οκτώ παίκτες ενώ μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι. Βαθμούς κερδίζετε ότον τερμοτίσετε πρώται αλλό και αν έχετε κόνει τον τοχύτερο γύρο. Αυτό που ξεχωρίζει το παιχνίδι από το περισσότερα racing games είναι ότι είναι φιογμένο με την τεχνική των 3D filled vector γραφικών, δίνοντας σας την ευκαιρία να ζήσετε την δράση με μεγάλη τοχύτητα. Το να κουμοντάρεις σωστό ένα γρηγορο αυτοκίνητο, σε έναν αρκετό στενό δρόμο, προσέχοντας τις στοτροφές οφού κάθε στιγμή παραμονεύει η πτώση από μεγάλο ύψος, και ταυτόχρονα να πρέπει να κερδισεις τον αγώνα, δεν είναι καθόλου εύκολο πράγμα. Είναι όμως εθιστικό και πολύ συναρπαστικό. Όταν μάλιστα έχουν διοτηρηθεί όλο τα στοιχεία των 16-

bit εκδόσεων και συνοδεύονται από καλό και πολύ-χρωμο γραφικό, μεγάλο mask στην οθόνη και μεγάλη τοχύτητα, τότε έχουμε ένα πολύ καλό παιχνίδι στο 8-bit. Το μόνο sprite που θα δείτε στο δρόμο σας είναι τα οντίπαλο αυτοκίνητο που μεγενθύνεται πολύ φυσικό. Προσθέστε ακόμα ταν πολύ καλό ήχο της μηχανής που ουξομοιώνεται ονάλογο με την τοχύτητα, το εφέ από το χτυπήματα του αυτοκινήτου και τις εκρήξεις ότον πέσετε από το δρόμο και θα έχετε ένα οπαράιτητο για την συλλογή σας game.

Να μην ξεχάσουμε και το ονολυτικότο manual (47 σελίδες) που εκτός από τις οδηγίες, περιέχει την ιστορία των ράλλυ από το 1895 μέχρι το... 2008.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	91
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	88
<b>ΗΧΟΣ</b>	90
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	89
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	95
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	93
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	90

## TURRICAN

**Λ**οιπόν αυτοί οι πραγματιστές έχουν βαλθεί να μας τρελλόναν! Πόνω παυ νομίζαμε ότι έχουμε δει όλες τις δυνατότητες της σειράς των CPC μας δίνουν ένα τέλειο παιχνίδι που μόνο στα πιο τρελλό μας όναφα μπορούσαμε να φαντοστούμε. Τα άριστο Turrican έχει την εξής υπόθεση: Ο τρομερός Morgul έχει επιστρέψει και για μια ακόμα φορά σκορπίζει τον τρόμα. Εσείς πρέπει να τον βρείτε και να τον νικήσετε στο βοσίλειό του, οφού πρώτο περόσατε από πέντε εχθρικούς κόσμους με εκαταντόδες οθόνες. Όλα τα στοιχεία των 16-bit εκδόσεων έχουν διοτηρηθεί: γρήγορη κίνηση με ονάλογο ακρολλόρισμα οριστερά και δεξιό, έλεγχο του Turrican ενώ είναι στον αέρα και ένα παλύ καλό άλμα για τον ήρωά με την γυαλιστερή πονοπλία. Ξεκινόντε

με ένα οπλό όπλο που ρίχνει μερικές σφαίρες σε ευθεία αλλό σε λίγα το power ups ορχίζουν να πέφτουν βροχή: όπλο που ρίχνουν βολές σε τρεις κατευθύνσεις, ισχυρά laser guns, smart bombs με μορφή κόθετων κερουών που σορώνουν την οθόνη, ασπίδα προστασίας και bonus που επανακαθιστούν την ανταχή σας η οποία σημειώνεται με μιο οριζόντιο μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακόμα έχετε στην διάθεσή σας έναν ορισμένο αριθμό (αλλό μην ανυσηχείτε αφού θα βρίσκετε κι άλλα σταν δρόμο) από χειροβομβίδες, νάρκες και σπανίως μερικές extra lifes να προσθέστε στις ζωές σας. Στην περιπλόνισή σας θα οντμετωπίσετε διοφόρων ειδών ρομπότ, νυχτερίδες, πυροβό-



λο και ακινοβόλα κονόνια, τα στοιχεία της φύσης όπως κεραυνούς -με φανταστικό γραφικό- και καταράκτες. Στα τέλος κάθε επιπέδου υπάρχουν αι πολύ μεγάλοι και παλύ γρήγοροι κακοί που έχουν περίεργες μορφές όπως ψάριο, χέρια, διαστημόπλαιο... Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλώς...τέλειο! 16 χρώματα, με μεγάλα sprites τοχύτητα με άριστο animation και καλό scrolling. Στις περισσότερες οθόνες έχει διοτηρηθεί η λάμψη των background γραφικών όπως στην έκδοση για Amiga. Η οπόκρηση του joystick είναι πολύ γρήγορη και η κίνηση στον αέρα παλύ οπαλή. Μουσική δεν υπάρχει αλλό το πολλό ηχητικό εφέ είναι πειστικό και χορτοστικό. Ομως εκείνο που μετράει πάνω από όλο είναι τα πλούσια και γεμότα με στέλειωτη δράση gameplay. Πρόκειται για το καλύτερο και τελειότερο (εντόξει ξέρω ότι υπήρξε και τα Gryzor) platform shoof'em up που έχει βγει για το CPC.

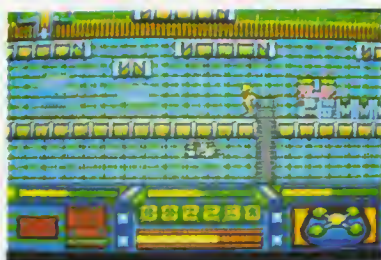
<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	TURRICAN
<b>HOUSE</b>	Rainbow Arts
<b>FORMAT</b>	All Formats εκτός PC
<b>TIMH</b>	2700
<b>TEST</b>	Amstrad 6128
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Arcade L.T.D.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	95
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	94
<b>ΗΧΟΣ</b>	91
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	95
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	90
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	88
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	93
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	93
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	94



# STRYX

Επιτέλους, το χρυσό χέρι της Psygnosis έφτασε και στα PC, με ένα παιχνίδι που εμφανίζεται πραγματικό δυνατό. Ας πόρουμε τα πράγματα από την αρχή και ας δούμε την υπόθεση: Στα έτος 3106 μετά τον παλεμο που κατέστρεψε την γη άρχισαν να χτίζονται οι πρώτες πόλεις, αλλά η μεγάλη απειλή εμφανίστηκε από τα ρομπότ που επαναστάτησαν και ζήτησαν ίσα δικαιώματα με τους ανθρώπους. Μόνο ένας μπορεί να απατρέψει τον ολοκληρωτικό αφανισμό του ανθρώπινου γένους, είναι δυνατόν, γενναίος, υπέρ-έξυπνος, μισός όνθρωπας μισός μηχανή και το όνομα αυτού: Stryx και τον ρόλο του αναλαμβάνετε εσείς, η τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας. Σκοπός σας είναι να βρείτε και να



ΤΙΤΛΟΣ	STRYX
HOUSE	PSYCLAPSE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	3600
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

εξοντώσετε τα Cyborgs, να παρείτε τους κωδικούς και απακωδικοποιώντας την Lifeforce να καταστρέψετε όλα τα ρομπότ. Το σενάριο ήταν και είναι λοιπόν το αυτό. Πώς όμως μεταφέρθηκε το "νευρικό" αυτό game από άπαιξη προγραμματισμού και γραφικών στο PC; Η απάντηση βγαίνει από μόνη της αμέσως μόλις εμφανιστούν οι εισαγωγικές -με κίνηση- οθόνες, σε EGA και VGA. Αριστούργημα! Το βραβευμένο με την διάκριση της καλύτερης εισαγωγής game βρίσκεται ολοζώντανο (σπαρταράει) μπροστά σας! Μείναμε κυριολεκτικό άφωνοι βλέποντας αυτό τα γραφικά σε PC να είναι ισοδύναμο με του ST και να πλησιάζουν την Amiga. Και στο κυρίως παιχνίδι επίσης έχουν μεταφερθεί πιστά όλα τα στοιχεία τόσο στα χρώματα όσο και στα σχετικά μικρά sprites, αλλά δεν δείχνουν τόσο συμπαγή όσο στις άλλες εκδόσεις. Στον δρόμο σας θα βρείτε σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια όλα τα ρομπότ, τις αράχνες, τους ανθρώπους και τα robots που σας πυροβολούν καθώς και εκείνα τα μεγάλα Cyborg δολοφόνους που δεν καταστρέφονται εύκολα. Τα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας παραμένουν ίδια με των άλλων εκδόσεων και σε δυσπρόσιτα μέρη. Η απόκριση στις ενταλές του Joystick ή των πλήκτρων είναι πάρα πολύ γρήγορη. Ο ήχος είναι η μεγάλη διαφορά από τις άλλες 16-bit εκδόσεις και στα PC δεν εκμεταλλεύεται ούτε όλες τις δυνατότητες του ενός καναλιού. Μερικό παράπονα υπάρχουν για τα scrolling που είναι αργό και η οθόνη μετακινείται αριζάντα ανα τρία pixels, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι καλό. Το animation είναι σωστό αλλά σ'αυτό συμβάλει η αργή κίνηση. Αυτό

είναι και το μόνο μειονέκτημα του παιχνιδιού που όσχετα αν έχετε στην αθόνη ένα ή πέντε sprites είναι αρκετά αργό. Κατά τ'άλλα πρέπει να αποτελεί την καλύτερη μεταφορά από Amiga σε PC, ενώ ταυτόχρονα παραμένει ένα εξαιρετικό παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/TIMH	90
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>91</b>

# X-OUT

Για μια ακόμα φορά καλείστε να σώσετε την ανθρωπότητα από τους εξωγήινους που στο έτος 2020 εγκατέστησαν τις βόοεις τους στον ωκεανό και καταστρέφουν την γη. Όμως τώρα δεν έχετε στην διάθεσή σας ένα 16-bit μηχόνημα αλλά την σειρά των Amstrad CPC. Τα παιχνίδια εξακολουθεί να αποτελείται από 8 μεγάλα επίπεδα, γεμάτα με εξωγήινους και φυσικά υπάρχουν σχεδιασμένα με παλύ καλά γραφικά και χωρίς να έχει μειωθεί τα μεγέθους τους αισθητό, τα τεράστια τέρατα στο τέλος κάθε επιπέδου. Η φανταστική εισαγωγή της έκδοσης για Amiga βέβαια δεν υπάρχει εδώ αλλά έχουμε μίο εξαιρετική αρχική οθόνη. Το menu όπου διαλέγετε τα όπλα έχει παραμείνει ίδιο και χρησιμοποιείται το joystick για την επιλογή όπλων και διαστημοπλαιών. Υπάρχουν τα τέσσερα σκόφη και σχεδόν όλα τα οπλικά συστήματα, για τα οποία πρέπει να ξαδέψετε παλύτμα χρήματα αν θέλετε να τα αποκτήσετε. Εκείνο που κάνει όσχημη εντύπωση είναι η παντελής έλλειψη μουσικής ενώ δεν υπάρχουν background γραφικά στο βόθος.

Αντίθετα ο χρόνος που φορτώνει τις πίστες ο Amstrad (σε 8 δευτερόλεπτα περίπου) είναι πια γρήγορος από της Amiga! Κατό τ'όλλα το παιχνίδι είναι πιστό αντίγραφο της 16-bit έκδοσης με ίδιο στήσιμο στην κόπως μικράτερη οθόνη, με ολόιδιους εχθρούς (γιγόντια οαλιγκόρια, υποβρύχια, πυραύλους, βόοεις) και αρκετά μικρά sprites. Ευτυχώς τώρα δεν καταστρέφεστε αμέσως αγγίζοντας τα αντι-



ΤΙΤΛΟΣ	X-OUT
HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	All formats
TIMH	2500
TEST	Amstad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

κείμενα στον χώρα αλλό απλώς χόνετε ενέργεια. Τα γραφικά χρησιμοποιούν 16 χρώματα σε χαμηλή (160\*200) ανάλυση με πολύ καλό αποτέλεσμα. Εντυπωσιακή είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού την ίδια στιγμή που υπάρχουν στην οθόνη 20-30 sprites! Το animation είναι ελάχιστο, όπως ταιριάζει στα είδος του game και το scrolling όριστο. Ο ήχος δεν είναι δυστυχώς αντόξιος των ικανοτήτων του Amstrad αλλά όταν πόρετε τα Laser gun θα ακούγονται περισσότερο ήχαι ταυτόχρονα.

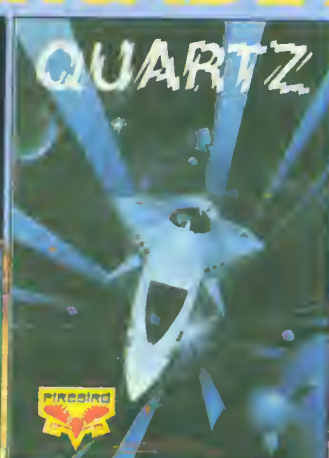
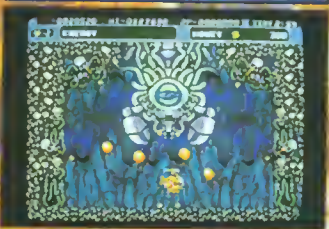
Πρόκειται πραγματικό για μια άριστη μεταφορά και μια παλύ καλή δαυλειό από την Rainbaw Arts φτιόχνοντας ένα από τα καλύτερα shoot'em up στα 8-bit.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/TIMH	93
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>90</b>



Ta "Hits," της DELTA.

# THE BEST OF ARCADE ACTION



**RICK DANGEROUS**  
Πάρτε τη θέση του κατα-  
πληκτικού Rick Dangerous  
και ζήστε τη μεγαλύτερη  
περιπέτειά σας. Αντιμετω-  
πίζοντας τον κίνδυνο με  
χαμόγελο και θάρρος, νι-  
κήστε όλους τους εχθρούς  
που βρίσκονται στα δρόμα  
σας. Το πιο συναρπαστικό,  
χιασμαριστικό platform  
game τα τελευταία χρόνια.

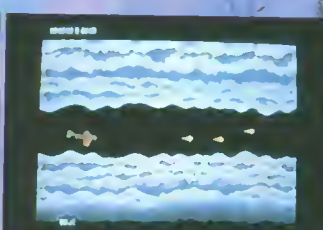
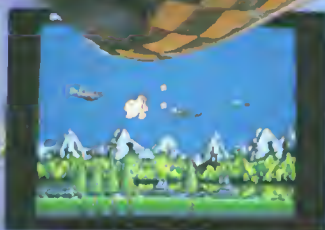
**QUARTZ**  
Θα χρειαστεί να επιστρα-  
τεύσετε υπεράνθρωπες  
δυνάμεις για να παίξετε το  
Quartz, ένα παιχνίδι με κί-  
νηση 8 κατευθύνσεων.  
Μην αφήσετε τη σκανδάλη  
αυτή στιγμή για να καταφέ-  
ρετε να επιβιώσετε στα 22  
επίπεδα έντασης δράσης.

## MR. HELIX

Ανεβείτε στα ελικόπτερό  
σας και οδηγήστε το στην  
πιο επικίνδυνη αποστολή  
του. Κερδίστε χρήματα για  
να αγοράσετε εξοπλισμό  
και σας είναι απαραίτη-  
τα. Χρειάζεται καυράγια  
για να συνεχίσετε τη μάχη  
μέχρι τα τέλεις.

## P47

Πιλατάρετε το P47  
Thunderbolt στον Β' Παγ-  
κόσμιο Πόλεμο στις μεγα-  
λύτερες αερομαχίες που έ-  
χετε δει. Εισχωρείστε στις  
εχθρικές γραμμές, καταρ-  
ρίψτε τα αντίπαλα αερο-  
πλάνα





# ATHENS CLUB

ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ HARDWARE-SOFTWARE

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, ΜΕ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ TV ΚΑΙ ΣΤΟ MONITOR! ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ - ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ- ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES!



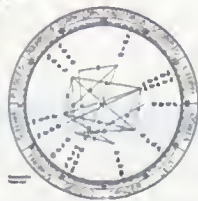
ΣΤΟ ATHENS CLUB ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ, ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES & CARTRIDGES. ΕΤΣΙ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ: AMIGA 500 ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ. MEGA DRIVE 16 BIT / PC ENGINE / NINTENDO / CARTRIDGE ΓΙΑ GAME BOY ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ-ΔΙΣΚΕΤΕΣ-ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

**SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ FUJI 2DD ΜΟΝΟ 310 ΔΡΧ.**

ATHENS CLUB ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ ΤΗΛ: (01) 9596691



**Η ΧΗΤΙΚΗ  
ΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ**



# COMPUTER CENTER ΖΩΓΡΑΦΟΥ

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ  
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ  
ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΩΝ  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ  
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ**

**COSMIC PATTERNS  
ASTROCALC  
ASTRO LTD  
AIR SOFTWARE  
ASTRO WORD**

**ΤΟ ΔΙΚΟ σας  
Computer Center ΤΩΡΑ  
στου ΖΩΓΡΑΦΟΥ!**

**Τεράστια ποικιλία σε  
GAMES**

**ΟΛΩΝ των εταιριών  
Computers-Printers-Αναλώσιμα**

**Λ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133 - ΖΩΓΡΑΦΟΥ 157 73 ΤΗΛ: 77.76.582**





# TIPS

## AMIGA TIPS

**A**γαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνσή μας είναι:

**ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.**  
**Σπάρτης 75, 124 61**  
**ΧΑΙΔΑΡΙ**

**Για τη στήλη**  
**"TIPS 'N TRICKS"**

### R.V.F. HONDA

Τα παρακάτω tips, μας τα στέλνει ένας ανώνυμος AMIGA-USER.

Αν δεν πήγατε και τόσο καλά στην κούρσα, βγάλτε τη δισκέτα μόλις φτάσετε στο σημείο του τερματισμού. Η οθόνη θα αναβοσβήσει

κόκκινη. Ξαναβάλτε τη δισκέτα και διαλέξτε "LOAD NEW DATA" από το menu. Μόλις φορτώσει, διαλέξτε την επόμενη διαδρομή και θα κάνετε την ίδια διαδρομή πάλι.

Κάντε το ίδιο σε κάθε πίστα μέχρι να συγκεντρώσετε αρκετούς βαθμούς.

### T.V. SPORTS FOOTBALL

Να ένας πίνακας για μια σούπερ ομάδα:

POSITION	RANK	SPEED	STENGTH	HANDS	ABILITY	TOTAL
QB	6	5	5	3	6	19
LHB	2	7	1	8	7	23
RHB	3	7	1	7	7	22
FB	11	4	1	8	1	14
LWR	13	1	1	8	2	12
RWR	12	3	1	8	1	13
LILB	1	6	6	6	6	24
RILB	5	7	1	7	5	20
LOLB	17	5	1	1	1	8
ROLB	18	4	1	1	1	7
LC	7	7	3	2	6	18
RC	4	7	7	2	5	21
LS	8	5	1	8	1	17
RS	10	6	2	1	6	15
PUNTER	9	6	6	2	2	16
KICKER	14	3	3	2	2	11
OFF.LINE						15
DEF.LINE						16

### A R C A N O I D

Εαν την ώρα που παίζετε πληκτρολογήσετε τη λέξη: DSIMAGIC, κάθε πλήκτρο που θα πατάτε μετά θα πέφτει το αντίστοιχο δωράκι π.χ. πατώντας L θα πέφτει το Laser κ.τ.λ.

Τα επόμενα tips μας έρχονται από τα Τρίκαλα από τον Γιώργο Μαραγκόπουλο.

### THE CRISTAL

Για να μπορέσετε να επιβιώσετε στη Feldina πρέπει να πάρετε πάνω στον πλανήτη κάτι ταμπλέτες που θα τις βρείτε κοντά στο κρεβάτι σας στη Zarpinola.

Η είσοδος του σπιτιού σας είναι: Στο Krings Head μόλις μπειτε η κάτω πόρτα και ανοίγει με το Golden Key-george.

### F - 1 6

Στο F16 μπορείτε εύκολα να καθαρίσετε τα Mig-28 με σφαίρες αν αυτά έρχονται καταπάνω σας και είναι κοντά. Το tip μπορεί να δουλεύει και σε άλλους υπολογιστές.

### F A L C O N

Ακόμα ένα tip για το FALCON, μας το στέλνει ο φίλος Λουκάς Τσιρογιάννης (Σύντομα θα αποκτήσεις και AMIGA!!) Πατώντας τα πλήκτρα X, Shift, Control έχετε 8 πυραύλους και μεγαλύτερη ισχύ στις τουρμπίνες. Απλό και σίγουρο.

### BLOOD MONEY

ο cheat mode του blood money μπαίνει σε ενέργεια, σε κάθε πίστα (στην αρχή) πατώντας το πλήκτρο HELP.



# 'N' TRICKS



## ATARI ST TIPS

### OPERATION JUPITER

Για να μπειτε στη πρεσβεία κάντε τα εξής:

Βρείτε στη δισκέτα B του παιχνιδιού, το αρχείο JUPITER.PRГ και κάντε OPEN. Αυτό ήταν βρίσκεστε στο B μέρος του παιχνιδιού.

Τώρα για να μπειτε μέσα σπάστε τα τζάμια, μετά διαλέξετε έναν άνδρα που βρίσκεται κρεμασμένος και όταν φτάσετε σε ένα σπασμένο παράθυρο, πατήστε fire και κάντε ταυτόχρονα κάτω δεξιά τον μοχλό.

Ντίνος Ντριστελάς "GOMOS 13"

### MILLENIUM 2.2

Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Γιώργος Κιζιλίς, το οποίο και ευχαριστούμε

Πώς θα αποκτήσετε περισσότερα orbital lasers στη Σεληνόβαση, αλλά και όπου αλλού θέλετε: Προσγειώνετε 4 ή περισσότερα carracks στη Σελήνη. Αρχίζετε παραγωγή orbital lasers (Η βάση παίρνει μόνο 16). Φορτώσατε τα παραγόμενα lasers από τα carracks στη βάση, παρατηρώντας ότι ξεπερνούν κατά πολύ

τα 16 !!! Με αυτό το τρόπο, μπορείτε να φτιάξετε μέχρι και 100(!), το λιγότερο orbital lasers (εξαρτάται και από τα carracks που θα έχετε προσσεληνώσει). Μα, θα μου πείτε τι χρειάζεται αυτό, αφού οι επιθέσεις των Αριανών, δε ξεπερνούν τα 10 μαχητικά. ΛΑΘΟΣ! Προς το τέλος του παιχνιδιού, σας κάνουν επίθεση, πάνω-κάτω, 293 μαχητικά που ξέφυγαν απ'τον πλανήτη Αρη. Με, 100 τουλάχιστον, orbital lasers όμως ...No Problem! Με συνεχή πάτημα του laser activate θα τα βγάλετε πέρα.

### CHASE H.Q.

Μόλις σας βγάλει στην οθόνη το αυτοκίνητο που τρέχει μόνο του στο δρόμο και παρουσιάζει το information του προγράμματος, αρχίστε να πατάτε πολύ γρήγορα το space bar μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι. Τώρα μπορείτε να τρέχετε με πάνω από 1000 Km/h!!

### DEFENDER OF THE CROWN

Όταν κάνετε επίθεση σε κάστρο, κάντε πρώτα την επιλογή move army. Θα επιτεθείτε στο κάστρο και χωρίς καταπέλτη.

## SPECTRUM TIPS

### NEW ZEALAND STORY

Ένα tip, μας έρχεται από την Λαμία και από τον φίλο Β. Καραγεώργο.

Αφού φορτώσει το παιχνίδι και εμφανιστεί το menu, πληκτρολογήστε FLUFFY και στο κάτω μέρος της οθόνης θα τυπωθεί η λέξη CHEAT. Με αυτό το κολπάκι θα μπορείτε να έχετε άπειρες ζωές και πατώντας το ENTER θα περνάτε στη επόμενη πίστα. Πιάνει σε όλες τις version του Spectrum (48 & 128).







# TIPS 'N' TRICKS AMSTRAD TIPS

Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Παναγιώτης Καραθανάσης, τον οποίο και ευχαριστούμε:

## ARKANOID II

Όταν φορτώσετε το παιχνίδι πριν αρχίσετε να παίζετε πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα R,F,T και η οθόνη θα αλλάξει κάπως το χρώμα της. Μετά παίξτε ένα παιχνίδι και κάθε φορά που θα πατάτε ESC θα περνάτε πίστα.

## GREAT GIANNA SISTERS

Μετά το φόρτωμα παίξτε ένα παιχνίδι και κάθε φορά που θα πατάτε ταυτόχρονα H, G, T, I, U θα βρίσκεστε στην επόμενη πίστα.

## INDIANA JONES and the TEMPLE of the DOOM

Με το που θα βγάλει την εισαγωγική οθόνη με τα γράμματα, εσείς γράψτε τη λέξη JIMBO και θα ακουστεί ένας χαρακτηριστικός ήχος. Παίξτε το παιχνίδι και θα έχετε άπειρες ζωές.

## GHOULS 'N' GHOSTS

Σε αυτό το πραγματικά ωραίο παιχνίδι της U.S.GOLD μόλις φτάσετε στον πρώτο αρχηγό πηγαίνετε μέσα στην οθόνη (που υπάρχει ο αρχηγός) και κατόπιν βγαίνετε κατευθείαν στη πίσω οθόνη που υπάρχουν τρία κακτάκια. Εκεί πέρα αρχίστε να ρίχνετε συνέχεια σφαίρες προς την οθόνη που ήταν ο αρχηγός. Ξαφνικά θα ακούσετε το θόρυ-

βο που σημαίνει ότι τον σκοτώσατε. Τώρα πηγαίνετε στην οθόνη του αρχηγού παίρνετε το κλειδί και περνάτε στην επόμενη πίστα.

Στην δεύτερη πίστα μόλις φτάσετε στον αρχηγό πηγαίνετε στο κέντρο της οθόνης και αρχίζετε να πυροβολάτε μέχρι να σκοτωθεί.

## BEACH VOLLEY

### Ένα tip από τον Δ. Κατσαρό

Εάν πάτε στη δεύτερη πίστα και έχετε χάσει από την ομάδα της Ν. Υόρκης και θέλετε να ξαναπαίξετε στην ίδια πίστα πάλι, και όχι από την αρχή δεν έχετε παρά να κάνετε τα εξής: Περιμένετε να σας τελειώσει όλος ο χρόνος, και αφού βγει το μήνυμα "OUT OF TIME" κρατείστε πατημένο το Fire. Το ίδιο γίνεται και στις υπόλοιπες πίστες.

## RENEGADE

Στην αρχή του παιχνιδιού πατήστε τα πλήκτρα W, A, D, S, space, O. Το αποτέλεσμα θα είναι μία..έκπληξη.

Αυτά τα tips μας ήρθαν από το φίλο μας Πάτροκλο Αργυρούδη

## ADVANCED ART STUDIO

Δώστε:

Load "Studio 2.bin", &4000

Poke &63C6,0

Poke &63C7,0

Poke &63C8,0

Poke &63D3, &18

Save "Studio2. Bin", & 4000,  
& 4000, & 4000

Με αυτό το προγραμματάκι δε θα σας ζητάει κάποιες λέξεις από το manual για να τρέξει.

## CYBERNOID

Πατάτε την επιλογή define keys, και ορίζετε Y, X, E, S.

Αυτόματα βρίσκεστε με άπειρα κανονάκια.

## EXOLON

Κάντε define keys και ορίστε τα πλήκτρα κίνησης ως εξής: UP: Z, DOWN: O, LEFT: R, RIGHT: B, FIRE: A.

Επειτα ξαναορίστε τα πλήκτρα της αρεσκείας σας και θα έχετε άπειρες ζωές.

## CHASE HQ

Ορίστε σαν πλήκτρα κίνησης τα S, H, O, C, K, E, D, και θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης η λέξη "TEST".

Τώρα οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας 1 ξαναρχίζει η πίστα που βρίσκεστε από την αρχή, με 2 πάτε στην επόμενη πίστα, με 4 πέρνετε μια έξτρα ζωή και με 3 βλέπετε τις τελικές οθόνες!!

## SUPERTANK SIMULATOR

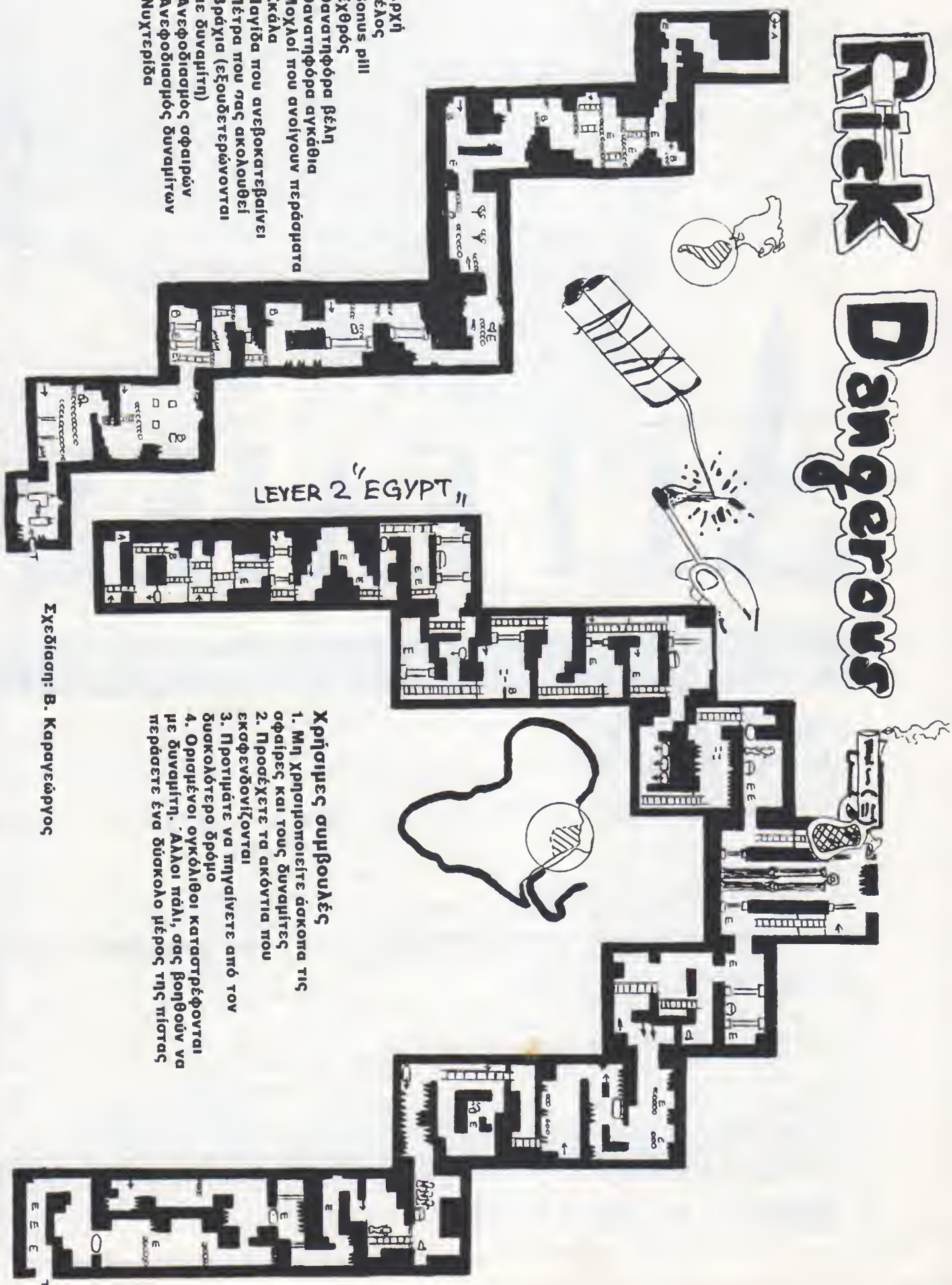
Πατήστε Esc για να παγώσει το παιχνίδι και μετά πληκτρολογήστε την λέξη "STANK" ξαναπατήστε το Esc για να ξαναρχίσει το παιχνίδι και .....μόλις αποκτήσατε άπειρες ζωές!

Αυτά για αυτόν το μήνα και μέχρι τον επόμενο, περιμένουμε νέα tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια.



# Rick Dangerous

LEVEL 1 - «SOUTHAMERICA»



LEVEL 2 "EGYPT"

## Χρήσιμες συμβουλές

1. Μη χρησιμοποιείτε άσκοπα τις σφαίρες και τους δυναμίτες
2. Προσέχετε τα ακόντια που εκσφενδονίζονται
3. Προτιμάτε να πηγαίνετε από τον δυσκολότερο δρόμο
4. Ορισμένοι ογκόλιθοι καταστρέφονται με δυναμίτη. Άλλοι πάλι, σας βοηθούν να περάσετε ένα δύσκολο μέρος της πίστας

Σχεδίαση: Β. Καραγεώργος



**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** σκληρός δίσκος για Atari ST, χωρητικότητας 30 MB και με ένα χρόνο εγγύηση. Πληροφορίες στο τηλ: 6438784

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδι σε καλή κατάσταση. Αλέκο τηλ: 3606801 Αντιπροσωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ: 6438784

**Πωλητής ή πωλήτρια** ζητείται από κεντρικά κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

**COMMODORE 64-128** Έχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κασέτο και πολλαπλές από τα εξωτερικά σε δισκέτο κάθε μήνα. Χρήστος 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με modulator + πρόγραμμα + joy-

stick. Τιμή 85000. Στέφανος τηλ: 5912720 (οπάγευμα)

**ΧΙΟΥΜΟΡ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ!** IBM PC άλλο το καινούργιο GAMES όπως: PIRATES, CODENAME: MAYROGENIS, BLOOD MONEY. Ακόμα μεγάλη συλλογή VIRUSES όλες οι τελευταίες versions μαζί με MANUALS. Χαμηλή παιδεία, υψηλές τιμές. Mr. Blackbird Κοριβική, τηλέφωνα δεν έχω, δέχομαι ποταγγελλίες με περιστέρια!

**ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ** να αγοράσω ΟΘΟΝΗ COMMODORE στερεοφωνική. ΤΗΛ: 3439854. (απαγγέυω 4μμ-10μμ), Τάσος

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** AMSTRAD CPC 6128 σε άριστη κατάσταση ελληνικά και ξένο manual, προγράμματα και παιχνίδι και ενο joystick. MONO 70000 δρχ. ΤΗΛ: 4525394 Ηλίας (απάγευμο).

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζήτησιμη. Τηλ: 6712100

**AMIGA Desk Top Video** Τώρα και στην Ελλάδα! Υπάπτοι, βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκασέτα σας! (VHS, VHS). Επίσης κοιτοσκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κατά την συμφωνία. Τιμές λογικές. Renato τηλ:

9844505 fax: 9827479

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor, σε άριστη κατάσταση, με παλά παιχνίδια, joystick, βιβλία στα ελληνικά και αγγλικά. τηλ: 5710808

**EUROPC, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ.** TIMEΣ 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221

**ΜΝΗΜΕΣ,** Τσιπάκι DRAM Αμερικής (DIP, SIMM), καινούργια εγγυημένο. Όλες οι ταχύτητες. Τιμές προσφοράς. ΣΠΥΡΟΣ 8829736.

**SEGA** Megadrive, 2 Joysticks, Παιχνίδια 85000 δρχ. Τηλ: 5983837 Γιάννης.

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** SAMSUNG SPC-3000 με 20MB HARD DISK & 5 1/4" DD 360K, EGA color monitor 640X350, EGA color card high resolution, extend keyboard 102 πλήκτρων, mouse logitech 3 πλήκτρων, εκτυπωτής STAR LC-10, modem LEXIS (300, 600, 1200), και τα manual τους, εντελώς χρησιμοποιημένο. Πωλούνται όλα μαζί 350.000 δρχ. Τηλ. 8025.377 από 6-10 μ.μ. ταν κ. Τάσο.

**AMSTRAD 6128** με έγχρωμη οθόνη και... πληθώρα προγραμμάτων. Amstrad 1512, 640 K, 2 floppy, monitor. κ.ΠΑΡΑΒΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Τηλ: 92.16.996, ώρες γραφείου.

# ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Τώρα το ΧΑΙΔΑΡΙ έχει το δικό του COMPUTER SHOP

## SOFOS COMPUTERS

Για την ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ αλλά και το ...ΧΟΜΠΥ

Αποκλειστικά...

- \* ΓΙΑ ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑ Ξ. ΓΛΩΣΣΩΝ CAES  
Σύστημα εκπαίδευσης με τη βοήθεια υπολογιστή:  
Ενας υπολογιστής, πολλά πληκτρολόγια για MULTIPLE CHOICE TEST, μια οθόνη για όλους, κα. με SOFTWARE.
- \* SOFTWARE για VIDEO GRAPHICS...
- \* ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ-ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ PC...
- \* AT 16 MHz, MINI TOWER, floppy:  
1.2Mb, 1.44Mb, HD 21Mb, 101 Key  
14" Dual Monitor  
ΤΙΜΗ έκπληξη...

ΚΑΙ...

- \* SCHNEIDER
- \* CITIZEN
- \* COMMODORE AMIGA
- \* AMSTRAD
- \* STAR
- και φυσικά...
- \* GAMES
- \* ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

Αν είστε "ανήσυχoi" με τους υπολογιστές (όπως κι εμείς) σίγουρα θα έχουμε να πούμε πολλά, αν έχετε κάποιο πρόβλημα ελάτε να βρούμε τη λύση του, αν θέλετε υπολογιστή ΣΤΑ ΜΕΤΡΑ ΣΑΣ ελάτε να τον κάνουμε πραγματικότητα.

### SOFOS COMPUTERS

Αγωνιστών Στρατοπ. Χαϊδαρίου 63, τηλ: 5820213  
Το ΔΙΚΟ ΣΑΣ Computer Shop



ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ  
AIR MAIL - PAR AVION

Προς  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ  
Επάρτης 75, 124 61  
Χαϊδάρη

## ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Αγαπητά USER.

Παρακολουθώ την πορεία σου, και νομίζω ότι υπάρχει μια σοβαρή έλλειψη στην ύλη σου.

Μια στήλη με Tips για ADVENTURE. Μετά από την ADVENTURE PARADISE πιστεύω ότι είναι απαραίτητη.

Ακόμα καλύτερο θα ήταν ένα ADVENTURE'S CLUB, όπου θα δημοσιεύονται τα ονόματα των ενδιαφερομένων και τα ADVENTURE'S στα οποία ζητούν ή προσφέρουν βοήθεια. (Κάτι ανάλογο με το Help Line του ACE).

Επίσης, βρίσκω μερικά προβλήματα στη οελοδοποίηση:

Οι λέξεις συχνό δεν χωρίζονται, με αποτέλεσμα, όταν μάλιστα οι στήλες είναι λίγων χαρακτήρων, να υπάρχουν μόνο δύο γράμματα σε κάθε γραμμή. Αλλού τα γράμματα είναι αραιά και μεγάλα, αλλού μικρά και πυκνά κ.ό.

Θανάσης Χρυσός.  
Ιεράπετρα.

Φίλε Θανάση

Η στήλη που έλειπε έχει αρχίσει κιόλας από το τεύχος 6 και είναι η στήλη Spell Shop, που εκτός από εόνα την είχαν ζητήσει και αρκετοί άλλοι αναγνώστες.

Τα προβλήματα αυτά της οελοδοποίησης, οφείλονται όχι σε μας αλλά στο Macintosh (Ας είν' καλό κι' αυτό) που κάνει τις μακέτες. Βέβαια όπου υπάρχουν μεγάλες αποστάσεις (που τις πιώνει το μότι) διορθώνονται.

## AMIGA - ARCHIE - SERIES

Αγαπητά USER.

Επειδή βρισκόμαστε μπροστά

σε μια διαμόχνη μεταξύ A500 και A3000 γρόφω αυτά τα γράμματα για να ξεκαθαρίσω κόπας τα πράγματα.

Εται αυτή την στιγμή πιστεύω ότι ο A500 είναι ο πιο αλοκληρωμένος υπολογιστής στην home αλλά και στην bussines αγορά.

Αυτό είναι αποδεδειγμένο αν λάβει κάποιος υπ' όψην του τις πωλήσεις της Amiga (500 ή 2000) τα 2 τελευταία χρόνια.

Οι περισσότεροι χρήστες αγοράζουν Amiga, τα περισσότερα τηλεοπτικό κανάλια χρησιμοποιούν Amiga και τέλος αρκετοί καλλιτέχνες προτιμούν την Amiga για τα δημιουργήματά τους. Και αυτό επειδή οι δυνατότητες που δίνουν τα εξειδικευμένα chips είναι απεριόριστες. Εξηγούμαι: τα chip του ήχου της Amiga έχει θεωρητικά 4 κανάλια ήχου, αλλά στην πραγματικότητα έχουμε άσα κανάλια θέλουμε μιας και η Paula μπορεί να παράγει κυματομορφές και όχι συχνότητες.

Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι η Amiga έχει 9 οκτάβες ενώ ο A3000 μόνο 6, πράγμα που σημαίνει απλά καλύτερος ήχος. (έχω ακούσει ήχα από A3000). Το chip των γραφικών μπορεί να επαναπρογραμματιστεί και να προσφέρει αναλύσεις της τάξης 1000 x 755 pixels με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθάνη ή 640 x 512 με 4096 χρώματα στην οθόνη και όλα αυτά σε μια κοινή οθόνη.

Τέλος το Animation chip είναι το αποκορύφωμα μια και δίνει τη δυνατότητα παραγωγής cartoon ή real time animation μέχρι και επιτάχυνση των sprites!

Εδώ απλό θα αναφέρω ένα παράγραμμα τα Deluxe Video 3. Τώρα το μόνο που έχει να παραθέσει σε όλα αυτά ο A 3000 είναι ο πραγματικά φοβερός Arm με την ταχύτητα των 4 Mips.

Πρέπει όμως να πούμε ότι υπάρχουν κάρτες για την Amiga με πολύ ανώτερους επεξεργαστές και transputers άπως έχετε και εσείς οι ίδιοι αναφέρει.

Τα κόστος βέβαια θα είναι μεγάλο αλλά αν σκεφτεί κανείς το τι μπορεί να κάνει κάποιος επαγγελματίας το κόστος δεν θα τον ενδιαφέρει και πολύ.

Όπως βλέπετε μίλησα μόνο για hardware

δυνατότητες γιατί αυτές ζήτησε κάποιος A3000 user.

Ελπίζω αυτό να φτάνουν για να πειστεί πως η Amiga είναι η βασίλισσα των υπολογιστών.

Πρέπει ακόμα να πούμε ότι η Commodore κόβε φαρδ βελτώνει τα ολοκληρωμένα της και φροντίζει ώστε η Amiga να μένει πάντα στην κορυφή.

Γιώργος Αλατεράς.

## ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΓΕΡΜΑΝΙΑ

Αγαπητά USER !!

Καταρχήν χαιρετίσματα σε όλους εοάς στην σύνταξη του User, που έχετε την ευτυχία να είστε στην Ελλάδα. Κατό την συνέχεια συγχαρητήρια για το επίπεδο του περιοδικού σας (και μας) σε όλους τους τομείς.

Και τώρα αρχίζουν οι ερωτήσεις (ή η ανάκριση).

1) Υπάρχουν μουσικές κάρτες για P.C και αν ναι πόσο μεγάλες δυνατότητες έχουν και πόσο μεγάλη τιμή. Φτάνουν τις δυνατότητες ήχου της Amiga; και εκμεταλλεύονται από τα προγράμματα (μίλησε κανείς για Games) που κυκλοφορούν στην αγορά;

2) Θέλω να αγοράσω έναν υπολογιστή με ικανές μουσικές δυνατότητες για να τον χρησιμοποιήσω στην σύνθεση και παραγωγή μουσικής. Έχω να διαλέξω ανάμεσα σε PC (με μουσικές κάρτες) σε Amiga (με προσθήκη midi) και σε Atar ST. Εσύ τι λές; (Τι θα διάλεγες στην θέση μου);

3) Επειδή πρσανατολίζομαι προς την AMIGA (χωρίς φυσικά να έχω αποφασίσει) κατά πόσο "συμβατή" με προσθήκη HARDWARE ή SOFTWARE με PC είναι η ευγενής δεοπαίνιδα; (Μίλησε για την AMIGA 500).

4) Αν μπορούσες να κάνεις κάποιο άρθρο για τα Emulators που κυκλοφορούν στην Ελληνική αγορά.

Από την ηλιάουση Γερμανία (αν εξαφρέσεις μερικές Αυγουστιάτικες μπόρες) πολλά χαιρετίσματα σε όλους εοάς που μας κρατάτε ενήμερους στα πάντα γύρω από τα Computers...

Φιλικά

Νίκας Αραύκατας.



Φίλε Νίκα

Σ' ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, προ-  
σπαθούμε όσα μπορούμε.

Τώρα ως περόσουσε στις ερωτήσεις σου:

1. Υπάρχουν στο εμπόριο κόρτες μουσικής  
γιο PC. Οι τιμές τους είναι σε λογικό επίπεδο  
και λειτουργούν με ορκετό προγράμματο (κυ-  
ρίως games)

2. Κοτό τη γνώμη μου, θα διάλεγο ένα PC με  
μιο Amiga και ένον ST !!! (Αυτό έχω κόνει ήδη!)

3. Αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί hardware PC  
Emulator και γιο τη 500. Κοι την κόνει συμβατή  
με PC-XT και ταυτόχρονο δίνει 1Mb μνήμη σε  
Amiga mode ότον δουλεύει.

4. Αυτό το όρθρα θα γίνει με το δυνατότερο  
πρωτότυπο (κουφύ!) τρόπο.

## ΑΥΤΟΔΥΝΑΜΙΑ... ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ

### Αγαπητό USER

Ποροκολαιθώ όπό τα πρώτο τεύχος την  
προσπόθειό σου να κοτοκτήσεις την ...ουτοδυ-  
νομίο στο χώρο των εντύπων της πληροφορι-  
κής. Κοι ήτον κοιρός! Τα υπάρχουντο περιοδικό  
δεν μπορούν να προσφέρουν τίποτα. Χρειζό-  
ταν μιο ονανένωση. Ελπίζω να ανταποκριθείς  
στις περιστάσεις και νο μην γίνεις ακόμη άλλα  
ένα "περιοδικό".

Με την ευκαιρία θο ήθελα νο σου προτείνω  
μερικές στήλες. Η μία θα είναι διάφορα listings,  
σε αποιοδήπατε γλώσσο, γιο διάφορα θέματα.  
Σ' αυτή θο συμμετέχουν ανογνώστες. Κοτ' επέ-  
κτοση θο μπορούσε να γίνουν διογωνισμοί με  
κόποιο θέμα που θα ορίζετε εαείς. Π.χ. Νο γί-  
νει ένο πρόγραμμα σε όλο το formats για επογ-  
γελαμτικό γραφικό. Οι καλύτερες παρογωγές  
θα εποινούνται και θα γίνεται και review. Η άλ-  
λη θα όφορό το πορομελημένο εκποιδευτικό  
software.

Αρκετό όμως σος κούρσα.

Από τους βράχους  
των Μετεώρων  
Θ. Μουσιώλης  
"The best of the Best!"

Για άλλη μιο φορά ευχαριστούμε για το καλό  
σος λόγιο, η ...ουτοδυνομίο θο έρθει μόνα με  
την δικίο σας βοήθειο και γι ουτό προσποθούμε  
νο σας καλύπτουμε με θέματα και ύλη που νο  
σος οράσει. Δεν υπάρχουν περιοδικό που νο  
μην προσφέρουν τίποτα, απλό ο καθένος μας  
ογορόζει αυτό παυ ταν κούλπτουν. Όσαν όφο-  
ρό τις στήλες που λες, ήδη διαγωνισμοί  
γίνονται και στο μέλλον θο υπάρξουν πολλές  
εκπλήξεις....

Στο τεύχος 6 όπως θα είδες κοι μόνος σου  
υπόρχει κόποιο όρθρο γιο τα εκποιδευτικό προ-  
γράμματο και θο οκολαυήσουν κι άλλο. Για τις  
ερωτήσεις σου (6128) θα σου σταλει ένο γρόμ-  
μα όπό ταν έμπιστο μισθοφόρο χοκερό του  
USER !!!

## C - 64 NOT DEAD!

### Αγαπητό USER

Πριν σου κόνω ορισμένες ερωτήσεις θα ήθε-  
λα να ονοφερθώ σε μια διοφήμιση ενός γνω-  
σταύ Computer-Shop, που χορακτήριζε τον



Commodore 64 ως παιχνιδομηχονή.

Επειδή είμαι κόταχος ενός C-64 θα ήθελο να  
πω όπι ουτός ο χορακτηρισμός, ον μη τι άλλο,  
είναι ορκετό επιπόλοιο. Βέβοιο, ένο μεγάλο  
μέρος των δυνατοτήτων του 64 οσχολείτο με  
τα παιχνιδίο. Όμως οπωρώ πώς ένας υπαλογι-  
στής με προγράμματο γραφείαυ και σχεδιαστικό  
προγράμματο, με τόσες δυνατότητες γιο επαγ-  
γελομική οπασχόληση στον ήχο, με τόσα περι-  
φερειακό όπως: Digital Sound Sampler, Midi 64,  
Teletext Adaptor (αποκοωδιοκοποίηση κειμένου,  
γροφικών όπό δορυφόρο), πόμπολλο cartdages,  
ορκετές γλώσσες παρογομματισμού (Pascal,  
Simon's Basic), με αρκετές επεκτάσεις μνήμης  
κ.τ.λ. Απορώ κύριοι πώς ένος τέτοιος υπολογι-  
στής μπαρεί νο ονομόζεται παιχνιδομηχονή. Τέ-  
λος έχω νο κόνω 3 ερωτήματα:

α) Με ποιο τρόπο μπαρώ να οπενεργαποιή-  
σω το πλήκτρο run/stop;

β) Ο C-64 έχει δυνατότητα σύνδεσης με  
σκληρό δίσκο;

γ) Αν μετοτρέψω τη μνήμη σε 128K θο φορ-  
τώνει ορισμένο προγράμματα που είναι μόνο  
γιο C-128;

Ελπίζω νο μην σος κούρσα.

Φιλικό

Νίκας Γ. Βαυλιέρης

Φίλε Νίκο

Σε πορακαλώ μην ποραποινέσοι. Ο  
Commodore 64 είναι ακόμη ένο όπό το καλύτε-  
ρα home-computer, ον σκεφτείς όπι κυκλοφορεί  
μιο τουλόχισταν δεκαετία και ακόμη βγαίνουν  
περιφερειακό και προγράμματα γι ουτόν και θο  
βγαίνουν γιο πολύ κοιρό.

Τώρο το κατοστήματο έχουν την πολιτική  
ταυς, ο καθένος πουλόει κόποιο μηχανήμα σε  
τιμή ποκέτου. Το πακέτο μπορεί να είναι με  
παιχνιδία ή με άλλα παρογράμματα. Αυτό τα πα-  
κέτα όμως δεν χορακτηρίζει το μηχανήμα, γι-  
ατί ον ήταν έτσι τότε όλο το pc θο ήταν παιχνιδο-  
μηχόνες οφού στις μικρές ηλικίες ογοράζονται  
κυρίως γιο παιχνίδι.

ο) Το πλήκτρο run/stop μπαρείς νο τα απε-  
νεργαποιήσεις με την ενταλή poke.

β) Στην Αμερικη ονεξάρτητες εστοιρείες  
έχαν βγάλει σκληρό δίσκο γιο C-64. Γιο τιμές

και λεπτομέρειες μπαρείς να αγαράσεις κόποιο  
αμερικόνικο περιαδικό όπου υπάρχουν ορκετές  
διαφημίσεις.

γ) Όχι δεν θα μπαρείς να τρέχεις παρογράμ-  
μοτο 128 γι-ατί εκτός όπό μνήμη υπάρχει και  
διοφορετική ROM κοθώς και άλλες εντολές.

## ΒΛΕΠΕ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

### Αγαπητό USER

Θο ήθελο νο διατυπώω τη γνώμη μου πόνω  
στο θέμα συγκρίσης του PIXEL με το USER.

ο) Το στοιχείο που υπάρχουν στο USER και  
έχουν "έμπνευση" ή ονπγραφεί αν θέλανε από  
το PIXEL είναι δοκιμασμένες συνταγές επιτυ-  
χίας. Δεν μπορεί π.χ. ένο περιοδικό να μην  
έχει στήλη Games Reviews ή Adventure επειδή  
έχει και ένο άλλο περιοδικό.

β) Η στήλη Big Mouth η οποία με κουστικό  
χιούμορ κέντριζε χωρίς όμως νο προσβάλλει  
κακώς κατοργήθηκε. Κότι μου λέει όπι όλος αυ-  
τός ο θόρυβος γύρω όπό αυτήν έγινε επειδή  
έθιξε το PIXEL (και με το δικία της).

γ) Αυτό που μου οράσει πολύ στο περιοδικό  
σας είναι η εκτετομένη ενημέρωση χωρίς τις  
ροταιατικές διοχωρήσεις τύπου "όσαι πιατόι  
των PC στα περιοδικό σας" που δείχνουν κερ-  
δοσκοπική διάθεση αρισμένων. Εγώ που δυστυ-  
χώς έχω την τύχη να έχω PC και να λατρεύω  
το παιχνίδι, ένινα "μπαλάκι" μετοξύ γνωστών  
περιοδικών, και ευτυχώς κοτέληξο στο πιο ολο-  
κληρωμένο περιοδικό του χώρου (εν οναλογίο  
με την ηλικία του).

Τελειώνοντας, και υποστηρίζοντας οναιχτό  
κόθε είδους χιούμορ (όπό Big Mouth μέχρι  
Amiga Drive) σας παροκαλώ νο δημασιεύσετε  
την ογγελία μου που δείχνει την κοτόαση  
που επικροτεί στις αγγελίες άλλων περιοδικών.

Με εκτίμηση

Νίκας Μανουσέλης

XANIA

Υ.Γ.:

Πού είναι το ευθυμογράφημο ;;;

Φίλε Νίκο

Γιο την αγγελία που μας έστειλες γύρνα στη  
σελίδα των αγγελιών. Ελπίζω νο περιστέριο να  
είναι γρήγορα!! Ευθυμογράφημα; Αλήθεια τι θο  
έλεγες νο μας γρόψεις ένο;

## ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗ ΘΡΑΚΗ

### Αγαπητό USER,

σου γρόφω με την ευκοιρία μας παραγγελίος  
που έκανο από τη στήλη σου Mail Order. Η πα-  
σότη των Reviews σου είναι κότι περισσότε-  
ρο από ικονοποιητική κοθώς και η ποιότητα.  
Μπαρείς όμως νο βελτωθείς κοτό πολύ και νο  
ορισμένοι τρόποι:

ο) Μεγαλύτερη παροσχή και εμφάνιση στην  
απτική εικόνα του περιαδικαύ. Στο εξώφυλλο  
δεν υπάρχουν προβλήματα αλλό αι υπόλοιπες  
σελίδες φοντόζουν αρκετό φτωχές. Σ' αυτό συ-  
ντελεί και η μη πυκνότητα των γραμμών και  
γραμ-μύτων.

β) Σε κόθε τεύχος θο πρέπει να υπάρχει μια  
τουλόχιστον αελίδα που θα εξηγεί τον τρόπο



αξιολόγησης των παιχνιδιών, καθώς και πάτε, από ποιο βαθμολογία και πάνω, ένο παιχνίδι γίνεται user hit ή Spectrum, Amstrad κ.τ.λ. Hit. Ειλικρινά με έχετε μπερδέψει σ' αυτό το σημείο.

γ) Η στήλη hall of fame θα πρέπει να επανέλθει αλλά βασισμένη στις πωλήσεις των πρωτότυπων παιχνιδιών μια και θα είναι περισσότερα αντικειμενική.

δ) Περισσότερα νέα πάνω σε hardware και νέα από το εξωτερικά.

ε) Αφιέρωσεις πάνω σε software house με ανταποκριτές στις έδρες τους.

στ) Οργάνωση συναντήσεων με το ενδιαφέρον των ελληνικών οντιπροσωπειών ξένου software καθώς και με το οποίο υπάρχουν ελληνικό software house ή γιότι όχι με την διευθύνση του περιοδικού.

ζ) Μηνιαίο οφίσκο θα πρόσφερε παλλά στο περιεχόμενο.

Τέλος θα ήθελο να σας ρωτήσω με τι υλικό πρέπει να είναι σχεδιασμένα ένο σκίτσο, για να μπορέσει να δημοσιευτεί. Σκίτσα φυσικά σχετικό με τους Computers.

Περιμένω την απάντησή σας για να σας στείλω δείγματα της δουλειάς μου που πιστεύω πως θα σας ικανοποιήσουν.

Υ.Γ. Μήνυμο προς τον "USERAKIA" Αλέξη Κολέτσο. Τα καλύτερα αγγλικά περιοδικά είναι το ACE φυσικά και όχι το COMPUTER AND VIDEO GAMES.

Γιάννης Λαζαρίδης  
Αλεξονδρούπολη

Αγοπητέ Γιόννη, ευχριστούμε για το γράμμα σου. Για το α), δ), ε) και ζ) προσποθαίμε! Το στ) είναι κάπως δύσκολο ενώ για το γ) έχεις δικιο αλλά το computer shops δεν είναι καθάλου πρόθυμο να συνεργαστούν.

Η βαθμολογία εξηγείται οναλυτικά στο τεύχη 1 και 2 του USER, ενώ ένο παιχνίδι γίνεται USER HIT ον συγκεντρώνει γενικό βαθμά πάνω

από 90.

Θα χαρούμε πολύ να δούμε σκίτσα σου. Στείλε τα σε όπια χαρτί σχεδιασμένα με μαύρο μαρκοδόρα ή σινική μελόνη.

## ΓΙΑ ΤΟΝ AMSTRAD

Αγοπητό USER, θα έμενο αρκετά ικονοπαιμμένος αν δημοσιευτεί το γράμμα μου.

Παρακαλουθώ εδώ και καιρό το όμορφο και ενημερωτικό περιοδικά σας και θα ήθελο καταρχήν να κώνω μερικό σχόλιο για το περιοδικό σας.

Σας συγχόρω για την πλήρη ενημέρωση που προσφέρει το USER στους οναγνώστες και για τον τρόπο που καταφέρει να βρίσκεται πάντα μέσα στα χώρα της επικοιράτητας και των πραγμάτων.

Θο ονοκουφιζάμαυν άμο δημοσιευτεί το



γράμμα μου έστω και στο επόμενο τεύχος και τώρα ος μπω στα ψητά.

Κοταρχήν θα ήτον πολύ καλό να προστεθεί μο νέο και μικρή στήλη για τον 6128 γιστί κοτό πλειοψηφίο υπερέρχουν οι χρήστες του AMSTRAD (άμο γίνομοι υπερβολικός, επισημό-

νετέ το μου) σε αρκετά μεγάλο βαθμό και θα ήθελο να κρατό ενημέρους ταυς οναγνώστες για το πα καινούργιο παιχνίδια και προγράμματα που κυκλοφορούν στον 6128.

Τέλος θα ήθελο να μου πεις παιο είναι το πιο ισχυρό οντιγραφικό (για τον 6128) και οπά ποιο Club της Θεσσαλονίκης μπορώ να προμηθεύομαι τους πα ακυκλοφόρηταυς τίτλους για τα computer μου.

Ευχριστώ.

Υ.Γ. Νομίζω άπ δώσotte την πιο σωστή οπάνηση στο γράμμα του Βαγγέλη Πάλκου και άλοι σεβόμαστε τις αξιόλογες και επιτυχημένες προσπάθειες του κάθε περιοδικού που φραντίζει για την ειλικρινή διάδωση των πραγμάτων και θα ήθελο να τονίσω ότι πόνητο στις κρίσεις μου είμαι αμερόληπτος.

φιλικά!  
ένας  
οναγνώστης..

Αγαπητέ φίλε, το ενθαρρυντικό σου λάγια μας βοηθούν να συνεχίσουμε τη προσπάθειά μας.

Το περιοδικό μας προσπαθεί να κολύπτει άλες τις νέες κυκλοφορίες προγραμμάτων για άλους ταυς υπολογιστές.

Η δημιουργία ξεχωριστής στήλης για τον 6128 (ή για άλλο μηχόνημο) δεν έχει νάημα γιατί θα δημιουργήσει τη λονθοσμένη

εντύπωση άπ "συμπαθούμε" ή ποραμελαύμε κάποιες κοτηγορίες χρηστών.

Όσο για τη χόρη παυ ζητάς δυστυχώς δε μπορούμε να σε βοηθήσουμε γιατί η υπάθεση μωρίζει ...οντίγραφα!

## Α Π Α Ν Τ Η Σ Ε Ι Σ

● **Στυλιανέλης Πέτρος** Σ' ευχριστούμε για τα καλά σου λόγια, όμως δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε το γράμμα σου. Σκοπός μας δεν είναι ο ανταγωνισμός. Ξεκίνησε ένα περιοδικό σκουπιδοτενεκέ και τον ST, ο συντάκτης Σεργιάννης θα σε....φάει!! ● **Δημουδιάς Μάνος** Για να κάνεις reset στον υπολογιστή σου θα πρέπει να βραχυκυκλώσεις κάποια pins πλώ στο port που υπάρχει (το αριστερότερο). Καλό όμως θα ήταν για να μην έχεις κάποιο ατύχημα, να αγοράσεις κάποιο cartridge που έχει και κομπι για reset. ● **Σιαχόμης Φώτης** α) Ναι, η κάρτα που λες υπάρχει στην Ελλάδα και κο-

στίζει περίπου 120000 δρχ. β) Η κάρτα αυτή είναι καθαρά για την μετατροπή του υπολογιστή σου σε συμβατό με PC. Βέβαια όταν θα δουλεύεις σε Amiga mode με αυτήν την κάρτα θα έχεις και 1Mb μνήμη. Για γραφικά ένα! (Μάλλον μία!) γ) Ναι υπάρχουν και ειδικότερα στον τομέα γραφικών και animation (μια και αυτό σ' ενδιαφέρει περισσότερο). Το μόνο πρόβλημα που θα συναντήσεις είναι το ότι δεν υπάρχουν manuals. Στο τυφλό δηλαδή!

● **Θεοδώρου Σπύρος** Σ' ευχριστούμε για τα καλά σου λόγια. Κάνουμε ό,τι μπορούμε για όλα τα formats που κυκλοφορούν για να καλύψουμε όλους

τους χρήστες. ● **Φώτης Γ. Φίλε** Φώτη για όλες τις απορίες σου, πιστεύω ότι θα σε καλύψει το κύριο άρθρο που έχουμε σε αυτό το τεύχος για τα CD-ROM και τις εφαρμογές τους στα παιχνίδια. ● **Βούλγαρης Μάριος** 1. Ναι, υπάρχει emulator Pc και σε επίπεδο software και Hardware. 2. Ναι, υπάρχει πρόγραμμα σχεδίασης μακεττών (τα οποία λέγονται Desk Top Publishing) και είναι: PageSetter, Profesional Page, Publisher 1000 κ.τ.λ. 3. Και ένας απλός εκτυπωτής ακίδων κάνει τη δουλειά σου. Όμως ένας laser θα έδινε καλύτερα αποτελέσματα.



# Big Trouble!



**Φ**ίλοι μου γειά σας. Πώς πάμε με το προβληματάκι με τις ηλικίες; Ελπίζω καλά. Πάντως η προηγούμενη σπαζοκεφαλιά μας ήταν εύκολη αφού δέχθηκα περισσότερες απαντήσεις από κάθε άλλη φορά. Η Θεά Τύχη αυτή τη φορά ήταν με το μέρος του Θανάση Χριστόπουλου που πρέπει να επικοινωνήσει με το περιοδικό. Η σωστή απάντηση ήταν: Ρωτάτε "Προς τα πού λέει ο αδερφός σου ότι είναι η πόλη Α;" και ακολουθείτε τον αντίθετο δρόμο. Η εξήγηση είναι απλή, αν το σκεφτείτε λίγο.

Τί έχουμε όμως αυτό το μήνα; Κάτι πιο σοφιστικό που θυμίζει λίγο το πρόβλημα του πρώτου τεύχους. Το ζητούμενο είναι να βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερα παλίνδρομα. Εντάξει, θα μου πείτε, αλλά τί είναι παλίνδρομο; Παλίνδρομο λοιπόν είναι μια λέξη ή φράση που διαβάζεται το ίδιο είτε από αριστερά προς τα δεξιά είτε από τα δεξιά προς τα αριστερά. Κλασικό παράδειγμα το περίφημο ΝΙΨΟΝ ΑΝΟΜΗΜΑΤΑ ΜΗ ΜΟΝΑΝ ΟΨΙΝ για το οποίο θα έχετε μάθει οι περισσότεροι. Λέγεται ότι η πρώτη φράση-παλίνδρομο που ειπώθηκε από άνθρωπο σε άνθρωπο ήταν η αυτοσύσταση του Αδάμ στην Εύα: "MADAM I'M ADAM", της είπε! Κι αυτή όμως με ετοιμότητα ανταπάντησε με άλλο παλίνδρομο: "EVE", είπε απλά!

Δεν ξέρω αν ο Αδάμ και η Εύα μιλούσαν αγγλικά, αλλά το παράδειγμα είναι πολύ πετυχημένο. Εσείς λοιπόν βρείτε όσο πιο πολλά παλίνδρομα μπορείτε (για λέξεις μιλάω, γιατί οι φράσεις είναι πολύ δύσκολες κι όποιος θρει φράση κερδίζει έξτρα δώρο!) και στείλτε τα στη γνωστή διεύθυνση. Γίνονται δεκτές απαντήσεις στα ελληνικά και στα αγγλικά. Και για να μη λέτε ότι δε σας βοήθησα, το όνομα ΣΑΒΒΑΣ είναι παλίνδρομο, ακόμα κι αν το γράψετε με ένα Β! Είδατε τί αρμονία και ομορφιά κρύβει καμιά φορά η γλώσσα;

Ο τριανταδυάμπιτος

## ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΜΕΡΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

Σαν ένα πρώτο βήμα προς τη κατεύθυνση της οντιμετώπισης των προβλημάτων που πορουσιάζονται στη διοίκηση των τευχών στην επαρχία, το USER συνεργάζεται με computer shops στο οποίο μπορείτε να βρίσκετε το περιοδικό σχεδόν ταυτόχρονα με την Αθήνα. Προσποθούμε βέβαιο να συζητήσουμε τον αριθμό των συνεργαζόμενων κοτοστημάτων. Προς το πορόν συμβουλευτείτε τη ποροκάτω λίστα:

**ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** \*GENERAL SYSTEMS ΕΠΕ, ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 9  
\*Δ. ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΔΗΜ. ΓΟΥΝΑΡΗ 42  
\*Δ. ΚΑΛΑΦΑΤΗΣ ΣΙΑ ΕΕ, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3  
\*ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΠΕ, ΑΓΓΕΛΑΚΗ 31  
\*ΝΙΚΗΤΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ, ΑΝΘΕΩΝ 47

**ΠΑΤΡΑ** \*DYNACOMP ΑΕΒΕ, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167  
\*ΚΕΝΤΡΟΣ Η.-ΜΠΑΛΑΡΗΣ Ι. ΟΕ, ΜΟΥΡΟΥΖΗ 44  
\*Χ. ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ-Χ. ΣΙΑΜΠΑΝΗΣ ΟΕ  
ΚΟΡΙΝΘΟΥ 371

**ΛΑΜΙΑ** \*Β. ΔΡΟΥΓΑ, ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 34  
\*Ν. ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΣΙΑ ΕΕ, ΑΙΝΙΑΝΩΝ 3

**ΚΑΛΑΜΑΤΑ** \*ΚΑΡΑΜΗΤΣΟΣ-ΚΟΥΒΕΛΑΣ ΟΕ,  
ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ 14  
\*ΣΑΚΚΑ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΚΑΝΑΡΗ 14

**ΡΟΔΟΣ** \*ΑΦΟΙ ΜΟΣΧΑΚΗ ΟΕ, ΣΤ. ΚΑΖΟΥΛΗ 74

**ΧΑΝΙΑ** \*Β. ΒΟΥΝΤΟΥΡΑΚΗ ΣΙΑ ΟΕ, ΚΥΔΩΝΙΑΣ 141Β

**ΑΡΓΟΣ** \*ΘΕΟΦΑΝΟΠΟΥΛΟΣ Δ., ΚΟΡΑΗ 5

**ΚΟΡΙΝΘΟΣ** \*ΜΗ ΧΑΝΩΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ ΕΠΕ,  
ΘΕΟΤΟΚΗ 70

**ΣΥΡΟΣ** \*ΝΙΚΟΛΟΥΖΟΣ ΚΩΣΤΑΣ ΣΙΑ ΟΕ,  
ΕΜΜ. ΡΟΙΛΟΥ 22, ΕΡΜΟΥΠΟΛΗ

**ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ** \*Π. ΓΑΒΡΙΗΛΙΔΗΣ ΣΙΑ ΟΕ,  
ΜΟΣΧΟΝΗΣΙΩΝ 5

**ΚΟΖΑΝΗ** \*ΣΙΟΥΣΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΙΑ ΑΕΒΕ,  
ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 68-72

**ΑΝ  
ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ  
ΤΟ USER  
ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΣΑΣ  
ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ  
ΣΤΟ  
176**





# SEQUENCERS ΕΝΑ ΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΟ ΜΕΣΑ ΣΤΟ COMPUTER

**Σ**την αγορά κυκλοφορούν αρκετά προγράμματα με δυνατότητες που παίζουν ανάλογα με την τιμή και το μηχάνημα που απευθύνονται. Λαγικά λοιπόν είναι κάποιος sequencer που κοστίζει πάνω από εκατά χιλιάδες και "τρέχει" στον Atari να είναι καλύτερος από τον αντίστοιχο του Spectrum που δε θα ξεπερνάει σε τιμή τις δέκα με είκοσι χιλιάδες δραχμές.

Σ' αυτά το τεύχος θα ρίξουμε λίγο φως α' αυτά τα είδος software στις λειτουργίες τους και σε ορισμένα γενικά χαρακτηριστικά τους. Δε θα αναφερθούμε σε εξειδικευμένα πακέτα, προς αποφυγή διαφήμισης.

Τα προγράμματα αυτά έχουν υποστεί πολλές αλλαγές από την εμφάνισή τους μέχρι σήμερα και τα μόνον κοινά σημεία που έχουν οι σημερινοί sequencers με τους παλιούς είναι ο χειρισμός που παρομοιάζεται με μαγνητόφωνο, και φυσικά ο βασικός σκοπός που είναι η εγγραφή τραγουδιού.

Τι είναι λοιπόν ο sequencer; Ένας απλός ορισμός λέει ότι είναι "ένα πολικάναλο κασσετόφωνο". Οι σημερινοί sequencers όμως ξεπερνάνε τα όρια του απλού μαγνητοφώνου και εναρμονίζουν και άλλα προγράμματα όπως librarian και editors. Multitasking δυνατότητες και συγχρονισμός με αναλογικά μαγνητόφωνα είναι ορισμένες δυνατότητες που συμπληρώνουν τη γενική εικόνα.

Ας ξεκινήσουμε όμως τη ξενάγησή μας από το τι κάνει ο sequencer.

Μας βοηθάει καταρχήν στη εγγραφή τραγουδιού. Αυτά θα μας πείτε τα κάνει και τα αναλογικά μαγνητόφωνα. Εκεί που ξεχωρίζει ο sequencer είναι στο editing. Μπορείτε να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή, να πειραματιστείτε, να διορθώσετε τα λάθη που κάνετε χωρίς να αλλοιώνεται η ποιότητα εγγραφής και

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

**Οι  
Sequencers  
είναι τα προγράμματα  
που σίγουρα  
θα χρησιμοποιήσετε  
πιο πολύ όσοι  
από εσάς ασχολείστε  
με το MIDI.**

να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή σε σημείο που να γίνει αγνώριστο το καμμάτι.

Είπαμε προηγουμένως ότι οι sequencers προσο-μειώνουν τα μαγνητόφωνα. Έτσι στους περιστατικούς θα δείτε τα γινώριμα play, fast fwd, rewind, record, stop, pause. Προς το παρόν δεν έχω δει κανένα sequencer με eject! (Αν δείτε κανένα τέτοιο παρακαλώ ειδοποιήστε τη διεύθυνση του περιοδικού). Μπορείτε έτσι απλά να γράψετε το κομμάτι σας στη μνήμη του υπολογιστή. Αν δε ζητάτε πολλά περισσότερα από το πρόγραμμα τότε υπάρχουν ορισμένοι πάμφθινοι sequencers που κάνουν πολύ καλά τη δουλειά αυτή. Γράφουν και κάνουν playback το τραγούδι χωρίς να χρειάζονται ιδιαίτερες γνώσεις.

Οι υπόλοιποι sequencers (οι ακριβοί) ξεφεύγουν

πολύ από τους προηγούμενους. Ας ξεκινήσουμε με μια ανάλυση της δομής των sequencers. Το πρώτο και βασικότερο μέρος είναι αυτά που περιγράφουμε παραπάνω. Φυσικά το πράγμα δε σταματάει εκεί πέρα. Το γράψιμο μπορεί να γίνεται με δυνατότητες mix down, punch in-out, auto punch in/out κ.τ.λ. Αν τα χάσατε λίγο με την αρολογία μη πτοήστε, συνεχίστε ακάθεκτο δε ξέρετε τι έχετε ακόμα να συναντήσετε μπροστά σας!

Χονδρικά (γιατί αναλυτικά θα περιγραφούν σε επόμενο τεύχος) punch in και punch out είναι τα σημεία στα οποία θα αρχίζει και θα τελειώνει η εγγραφή. Mix είναι η λειτουργία κατά την οποία οι καινούργιες νότες επικαλύπτονται με τις παλιές. Μπορεί να συνδυαστεί και με λειτουργίες loop έτσι ώστε να κατασκευάσουμε μουσικά σχήματα όπως ακριβώς γίνεται και στις drum machines.

Το άλλο σκηνικό του πρώτου μέρους συμπληρώνεται με την παρααία των απαραίτητων "μετρητών". Αυτοί μπορεί να είναι πραγματικού χρόνου σε μορφή ρολογιού (λεπτά, δευτερόλεπτα, υποδιαιρέσεις) ή μετρητή pattern (μουσικού μέτρου). Επίσης θα υπάρχει ρύθμιση για το tempo, αρίθμηση των tracks με την ανωμασία τους, το midi κανάλι που απευθύνεται, αν λειτουργούν την καθαρισμένη στιγμή (playback) ή αν βρίσκονται σε θέση mute, διαθέσιμη μνήμη σε μορφή νωτών ή μνήμη (ανάλογα με τον sequencer). Αυτά πάνω-κάτω είναι τα κοινά σημεία του πρώτου μέρους που αφορά όπως είπαμε την εγγραφή.

Το δεύτερο μέρος (editing) είναι και το πιο πολύπλοκο. Εδώ έχουμε, πολλές διαφορές από sequencer σε sequencer που απειλούνται κυρίως στις προαδοκίες των προγραμματιστών να δώσουν περισσότερες δυνατότητες στα προγράμματά τους.



αλλά και στις ουξημένες με ταν κοινό οπατήσεις των μουσικών. Σ' αυτό το μέρας διαρθώνουμε τυχάν λάθη που έχουμε κάνει, σβήνουμε νάτες ή μέτρα και δίνουμε τη μορφή που θέλουμε στα αριστουργήματα. Βέβαιο η περιγραφή ήταν πολύ γενική. Ολα αυτό συναδεύονται υπό οθάνες με παρπιτούρες, από αθόνες που παρασιάζουν το τραγούδι υπό μορφή grid (bar) ή υπό μαρφή event (λίστες δεδομένων).

Σίγουρα δε θα συνοντήστε παλλούς sequencers με δυνατότητα ανάλυσης παρπιταύρας και ούτα γιοτί είναι παλύ δύσκαλα να οποδωθεί τα ονθρώπινα παίξιμα στο χαρτί. Ακόμα και ούτοι που έχουν τη δυνατότητα ούτη τα απατέλεσμα μετά από γρήγορα παίξιμο θα είναι οπαγοητευτικά. Πάντως οι μετατραπές που μπορείτε να κόνετε στα καμμόπι άτον το έχετε υπό μαρφή παρπιτούρας ή grid είναι παλλές. Ξεκινά-νε οπά τη διάρθρωση μιας νάτος και καταλη-γουν στη παρσθήκη ολάκληρου κομματι-ού αν χρειοστεί. Εδώ συνανταίμε και την εγγραφή σε step time σε ονπι-παρόθεση με την real time. Τα τρα-γούδι γράφετε νάτα-νότο με δια-φαρετικό όμως τρόπο ανάλαγα φυσικό τα πρόγραμμα. Επίσης έχουμε ονάλυση του κάθε event όχι μόνο σε επίπεδο διόρκειας και αναμοσίος ον είναι νότο, αλλά και velocity/aftertouch scale, οριθμός ήχου στα synthesizer μας, πληροφορίες για pitch bend/modulation wheel. Τα event είναι ο, πδήποτε "μπαινεί" στα midi in του υπολαγιστή. Μπορεί λοιπόν να είναι και μήνιο ολλαγής ήχου ή ακόμα και system exclusive. Έχετε έτσι πρόσβαση σε ό, τι ει-σέρχεται στον υπολογιστή.

Οι λειτουργίες velocity και aftertouch συνήθως παρπαμοσιζονται ξεχωριστά σε σημεία παλλές φαρές νο ρυθμίζεται και η attack velocity/aftertouch και η release velocity/aftertouch σε άλλο τα καμμόπι ή σε συγκεκριμένες νάτες όπως επίσης υπάρχουν προ-γράμματα που δίνουν τυχαίες τιμές στην τοχύτητα πίεσης των πλήκτων γιο νο μην γίνεται "τετράγωνα" το παίξιμο. Quantize είναι η δυνατότητα του προ-γράμματος να διαρθώνει τη διάρκεια και ταν γενικό-τερα χρονισμό του μουσικού αυτόματα κατά τη διάρ-κεια του παιξίματος ή ανάλαγα τα sequencer έπειτα. Αυτή η λειτουργία είναι παρπαμοσιζή παλύ χρήση. Το πρόβλημα της είναι όμως ότι αν δεν υπάρξει ένα μέτρα στη λειτουργία της, από τη πλευρά του μουσι-κού, "στραγγιεύει" τόσα παλύ το duration της κόθε νάτος ώστε τα τραγούδι νο ακούγεται ψεύτικα.

Σε παλλούς sequencers υπόρχει η δυνατότητα groove, ή όπως αλλιώς οναμάζεται ανάλογο τα πρό-γραμμα, η οποία έρχεται να δώσει την αίσθηση ον-θρώπινου παιξίματος. Κόθε νότα "ξεφεύγει" λίγα από τα απόλυτο σωστό και μετακινείται σε σχέση με τις άλλες. Οι παρόμετροι είναι πάρα πολλοί γι' αυτές τις λειτουργίες και κόθε πρόγραμμα έχει να δείξει κόπι παρπαμόνω οπά τα άλλο γι' ούτο δεν θα οναφέ-ραμε περισσότερα. Εδώ θα ήθελο νο ονοφερθώ σε μια δυνατότητα αρισμένων sequencers που μ' έχει εντυπωσιώσει. Είναι η δυνατότητα να κόνουμε split στο keyboard. Μπορείτε μέσω του προγράμματος νο δώσετε διαφορετικό αριθμό midi καναλιού σε αρισμέ-νες περιοχές του κλαβιέ, να αρίσετε σε αρισμένες νάτες νο κόνουν κόποιες λειτουργίες όπως γιο πα-ρόδειγμα νο ορχίζουν και να σταματάνε τη διαδικο-σία εγγραφής κ.α. Είναι το Master keyboard απευθύνεται τουτόχρονα σε περισσότερα οπά ένα synthesizers και κόποιες βασικές λειτουργίες που χρησιμαποιούνται συχνά και προυποθέτουν ταν υπο-λογιστή ή τα παντίκι κοντό στα όργανο ενεργαποι-

ούνται οπά το πότιμα γιο παρόδειγμα της νότος do#.

Φυσικό οι "ειδικές" ούτες νάτες δε θα πρέπει νο χρησιμαποιούνται στα μουσικά καμμόπι. Ούτη η δυ-νατότητα είναι περισσότερα χρήσιμη σε live εκτελέ-σεις.

Οι πιο σύγχρονοι sequencers έχουν και ένα librarian γιο νο φατώνονται οι ήχοι κοτευθείαν οπά τη δισκέτα στη μνήμη των οργάνων μοζί με το data του sequencer. Είναι κόθε κομμάτι έχει τα δικά του set ήχων.

Μιο που μιλήσαμε γιο ήχους να παύμε ότι ορισμέ-νοι υπολογιστές έχουν δυνατότητα να "συνοδέ-ψουν" το υπόλοιπο όργανο. Εδώ θα πάρουμε για πα-ρόδειγμα την Amiga η οποία είναι ικανή να ονοπαρά-γει samples με τοχύτητα 23 KHZ ον έχει κάνει τη δειγματοληψία η Paula και 55 KHZ αν έχει κάνει τη δειγματοληψία α 68000. Τα sampling με τον 68000 δεν είναι διοδεδαμένο γιати πορालύει κόθε άλλη λειτουργία του υπολαγιστή.

Πάντως τα 23 KHZ δεν είναι κόθαλο ευκοτο-φρόνητα ον σκεφτείτε ότι η πλειοψηφία των αρμανίων (Οχι των synthesizers) έχει παλύ χαμηλότερα επίπεδο παίτη-τος ήχου. Για να τελειώνουμε με τα θέμο του υπολαγιστή ως μουσικά αργάναυ ση-μειώνομαι ότι μπα-ρεί άνετα νο χρη-

οι -  
μαπιη-  
θεί σαν φτηνή  
drumachine.  
Ο Atari ST  
και η Amiga  
είναι ίσως  
πια ευνα-  
αύμενοι α-  
πό τους

άλλους  
υπολαγιστές  
κυρίως λόγω ανωτε-  
ρότητας του hardware  
που έχουν. Είναι ο' αυτούς  
τους δύο υπολαγιστές εμ-  
φονίστηκαν πράσφοτο  
προγράμμοτο που είναι  
multitasking. Αυτή η  
πτυχή είναι, παρπά-  
νω από ότι φοντό-  
ζεστε, οπαυδαίο  
γιο τους επαγγελ-  
ματίες μουσι-  
κούς και γιο τα

studios. Μπορούμε νο έχουμε τουτόχρονα στη μνή-  
μη διόφαρα προγράμμοτο άπως editors γιο το  
samplers, παρπαμότο εκτύπωσης παρπιταύρας (αν  
δεν έχει ούτη τη δυνατότητα ο sequencer) και ονό-  
λογο με τη φύση των προγραμμάτων να δαυλεύουν  
τουτόχρονα και νο συνεργάζονται.

Αυτά είναι τα βασικάτερο καινά σημεία των  
sequencers. Η παρσιούση ήταν πολύ επιφανειακή  
ηθελημένα. Ορισμένο παρβλήμιο (που ελπίζω ότι  
θα λυθούν στα μέλλαν) δε μου επέτρεψαν να ονο-  
φερθώ σε πια χειραπιστό παρπαίγματα.

Θο παρπιούσο η παρσιούση νο γινόταν με ονο-  
φορά ορισμένο διόσημα πακέτα της αγοράς που πο-  
ρσιούζουν τραμερό ενδιαφέρον αλλά υπάρχουν εν-  
δισμοί και εμπόδιο.

Θο ήθελα, τελειώνοντας, να δώσω αρισμένες  
συμβουλές σε όσους σκοπεύουν να αγοράσουν κό-  
ποιαν sequencer. Για το λόγα ότι η τιμή τους είναι  
τις περισσότερες φαρές "αλυρή" (πολλές φαρές ξε-  
περνάει τις 100000 δρχ.) θα πρέπει η εκλαγή τους  
νο γίνεται με βάση τη χρειόζεστε και όχι με τη συνη-  
θισμένη λογική του Έλληνα να ογοράζει ούτα που εί-  
ναι πιο γνωστό και ακριβό. Οχι πως τα ακριβό πρό-  
γραμμα δεν είναι και καλό, αλλά γιати να αγοράσει  
από κόποιον που δεν έχει ανάλαγες απαιτήσεις;

Πρατπιούνται πάντως τα παρπαμματα με φιλικό  
περιβάλλον, ευκολίες χειρισμού, πολλο κανάλιο εγ-  
γραφής και λειτουργικά editing.

Στα επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε στο γράψιμα  
μουσικού καμμοπιού και θα σας δώσουμε ορισμένο  
tricks που μπορούν να σας  
φανούν αρκετό  
χρήσιμα.



## ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ MODEMS ΚΑΙ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ

# Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΚΑΛΩΔΙΑ

**Α**ς ξεκινήσουμε από την αρχή, και ας εξετάσουμε τι είναι τα modem. Η ανομασία του πραέχεται από τις αγγλικές λέξεις MODulator και DEModulator, που σημαίνουν αντίστοιχα "Διαμορφωτής" και "Απαδιαμορφωτής". Η δουλειά που κάνει είναι να επιτρέπει την επικοινωνία και την ανταλλαγή πληροφοριών ανάμεσα σε υπαλαγιστές, με τη βοήθεια τηλεφωνικών γραμμών.

Οι γραμμές αυτές μπορεί να είναι δύο ειδών: απλές ή ειδικές. Οι απλές γραμμές είναι οι συνηθισμένες γραμμές που χρησιμαπαιούμε για να κάνουμε τα τηλέφωνα μας. Οι ειδικές γραμμές αντίθετα, χρησιμαπαιούνται αποκλειστικά για τη μετάδοση δεδομένων και ταπαθεταούνται μετά από ειδική αίτηση.

Αυτές που κυρίως ενδιαφέρουν είναι οι απλές γραμμές, γιατί αυτές χρησιμαπαιούνται και ναί θνηταί (δηλαδή εμείς!). Αυτό που πρέπει να παύμε για τις γραμμές αυτές, είναι ότι δεν έχουν σχεδιαστεί για επικοινωνία μεταξύ υπαλογιστών (αυ κακές γλώσσες λένε πως οι ελληνικές γραμμές δεν έχουν σχεδιαστεί για επικοινωνία γενικώς...). Αυτό σημαίνει ότι οι πραδιαγραφές τους επιτρέπουν τη μετάδοση κυμάτων με συχνότητες από 300 Hz ως 3400 Hz, που αντιστοιχαύν περίπου στις συχνότητες της ανθρώπινης φωνής.

Οι υπαλαγιστές όμως, δεν επικοινωναύν (ακόμα...) με λέξεις,

αλλά με bits και bytes. Αυτό που χρειάζονται είναι να μπαράυν να "παύν" και να "ακαύσαυν" τα δύο βασικά ψηφία, τα 0 και τα 1. Έτσι τα modem αναλαμβάνει να μετατρέψει τις πληροφορίες που στέλναυν οι υπολαγιστές με μαρφή σειρών από 0 και 1, σε σήματα με συχνότητες 300 Hz ως 3400 Hz, τα απαία μπαράυν να μεταφέρουν οι τηλεφωνικές γραμμές, και ταυτάχρονα να μετατρέψει τα σήματα που λαμβάνει, σε σειρές από 0 και 1, τις αποίες α υπαλαγιστής μπαρεί να καταναήσει και να επεξεργαστεί.

Ένας τράπας για να γίνει αυτό, είναι να χρησιμαπαιήσει τα modem δύο συχνότητες, μία για λήψη (στα 2400 Hz) και μία για μετάδοση δεδαμένων (στα 1200 Hz). Για να γίνεται α διαχωρισμός ανάμεσα σε 0 και 1, αντί να χρησιμαπαιούνται διαφορετικές συχνότητες, χρησιμαποιαούνται διαφορετικές γωνίες φάσης

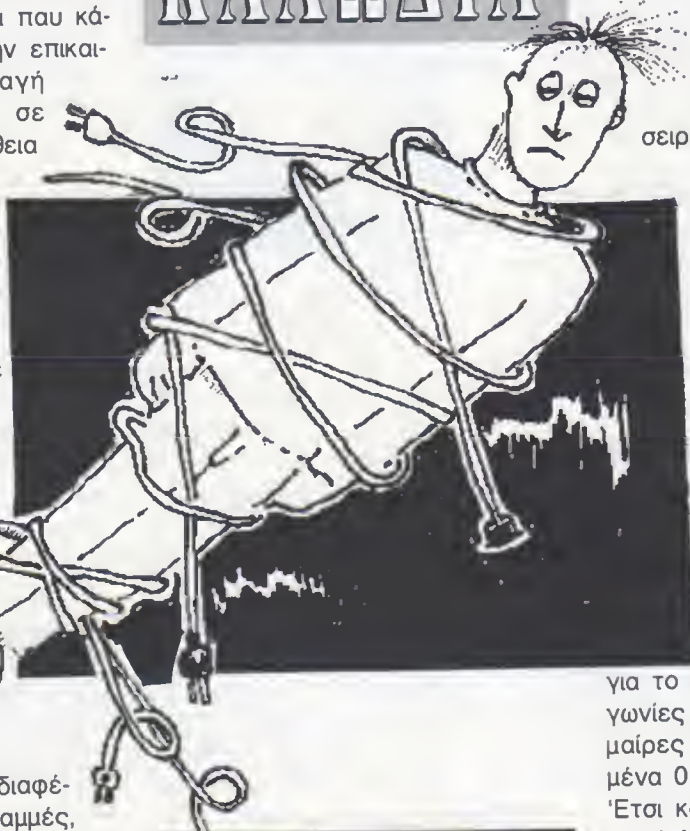
για το σήμα. Για παράδειγμα, στις γωνίες φάσης 0, 90, 180 και 270 μαίρες αντιστοιχίζονται τα δεδομένα 01, 00, 10 και 11 αντίστοιχα. Έτσι κάθε φορά τα modem στέλνει ή λαμβάνει δύο bits πληροφοριών.

Ίσως τα παραπάνω φαίνονται λίγα τεχνικά, αλλά όσαι έχουν πάει ταυλάχιστον στα γυμνάσια (και δε χάξευαν την ώρα του μαθήματος...) δε θα έχουν δυσκολία να τα καταλάβουν.

### ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΑ MODEM

Τα παραπάνω δίναυν μια ιδέα για τα βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε για τα modems. Υπάρχαυν όμως και άλλα παλλά.

Είναι απαραίτητο δύο υπολογι-



### ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

Από αυτό το τεύχος, το **USER** εγκαινιάζει μια σειρά άρθρων που αφορούν τα **Modems** και τις **Ελληνικές Βάσεις Πληροφοριών**.

Σκοπός μας είναι να σας ενημερώσουμε για την κατάσταση που επικρατεί σε αυτό τον τόσο ενδιαφέροντα τομέα, και να σας φέρνουμε κάθε φορά τα νέα για τις εξελίξεις στην Ελλάδα και τον κόσμο.

Ελπίζουμε να βρείτε τη στήλη ενδιαφέρουσα.



στές να επικοινωνούν μεταξύ τους με τον ίδιο ρυθμό, ώστε να μη συναντάμε το φαινόμενο ο ένας να στέλνει πληροφορίες κάθε δέκατο του δευτερολέπτου και ο άλλος να απαντάει κάθε ώρα! Ωραία συνομιλία θα γίνεται τότε...

Ο ρυθμός, η ταχύτητα της επικοινωνίας μετριέται σε baud, δηλαδή σε "πακέτα" πληροφοριών ανά δευτερόλεπτο. Επειδή στο παράδειγμά μας, κάθε πακετάκι περιέχει 2 bits πληροφοριών, ο αριθμός των bits ανά sec (brps) είναι διπλάσιος από τον αριθμό baud. Και αφού αυτό που μας ενδιαφέρει δεν είναι τα πακέτα, αλλά οι πληροφορίες που μεταφέρουν, η ταχύτητα θα διαφέρει από τον αριθμό baud, ανάλογα με το πόσα bits περιέχει κάθε πακέτο πληροφοριών. Έτσι μπορεί δύο modem να έχουν την ίδια ταχύτητα σε baud αλλά διαφορετική σε brps.

Ο τρόπος της κωδικοποίησης των πληροφοριών είναι λοιπόν σημαντικός. Στο διεθνή χώρο, κυριαρχούν δύο διαφορετικά είδη πρωτοκόλων: αυτά που θεσπίζει η CCITT (Διεθνής Συμβουλευτική Επιτροπή για την Τηλεφωνία και την Τηλεγραφία), και αυτά που θεσπίζει η αμερικανική επιτροπή BELL. Μερικά από τα πιο γνωστά πρωτόκολλα είναι τα CCITT V21, V22, V22bis και τα BELL 103, 21A και άλλα, τα οποία χρησιμοποιούνται για ταχύτητες μέχρι 2400brps. Υπάρχουν πάντως πρωτόκολλα που υποστηρίζουν ταχύτητες μετάδοσης της τάξης των 57600brps και ακόμη υψηλότερες (φυσικά όχι σε απλές τηλεφωνικές γραμμές..).

Όπως καταλαβαίνετε, υψηλότερες ταχύτητες σημαίνουν οικονομία σε χρόνο και χρήμα και μεγαλύτερη απόδοση.

Γι' αυτό η τάση είναι να χρησιμοποιούνται modems με ταχύτητες τουλάχιστον 2400brps (1200brps για την Ελλάδα, όπου το τηλεφωνικό δίκτυο φημολογείται για την ποιότητά του...).

Τέλος, λόγω των ανωμαλιών

που παρατηρούνται κατά τη μετάδοση (θόρυβος, "σκουπίδια", συνაკροάσεις, χρηματιστήριο, δελτίο καιρού, τα τελευταία νέα για το Ritz και την Carolain, και γενικά όλα τα συνηθισμένα που ακούει κανείς όταν προσπαθεί να τηλεφωνήσει...), λόγω αυτών λοιπόν, είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποιος τρόπος ώστε να διαπιστώνονται τα λάθη και, αν είναι δυνατό, να διορθώνονται.



Για το σκοπό αυτό, χρησιμοποιούνται διάφοροι αλγόριθμοι για την κωδικοποίηση των δεδομένων, ώστε ο λήπτης να ελέγχει αν αυτά είναι σωστά ή όχι. Ένας από αυτούς τους αλγόριθμους, ίσως ο απλούστερος, είναι κάθε λίγα bits να στέλνεται και ένα byte ελέγχου, που θα ισούται με το άθροισμά τους. Αν ο λήπτης δε μπορεί να επαληθεύσει την ισότητά τους, τότε η μετάδοση ήταν λανθασμένη και πρέπει να διορθωθεί ή να επαναληφθεί.

Τέτοια "πρωτόκολλα ελέγχου και διόρθωσης δεδομένων" υπάρχουν πολλά, με γνωστότερο το MNP, το οποίο έχει διάφορες παραλλαγές (επίπεδα), ανάλογα με την ακρίβεια της κωδικοποίησης και τη δυνατότητα αυτόματης διόρθωσης των δεδομένων.

## ΤΕΛΟΣ ΜΕ ΤΑ MODEM

Και για να κλείσουμε αυτή την πρώτη αναφορά μας στα modems, θα ήθελα να πω πως υπάρχουν δύο τύποι, στους οποίους μπορεί να βρει κανείς ένα modem: εσωτερικά και εξωτερικά. Τα εξωτερι-

κά συνδέονται σε μια σειριακή θύρα του υπολογιστή σας (RS232 και τις ανάλογες), και έτσι κάθε τύπος υπολογιστή μπορεί να συνδεθεί με αυτά, είτε είναι συμβατός με IBM, είτε AMIGA ή ATARI, ή και άλλος (μόνο ο καημένος ο Θεός δεν πρόβλεψε μία σειριακή θύρα για το SPECTRUMάκο, και χάλασε τη ζάχαρη...). Ο άλλος τύπος, τα εσωτερικά, συνδέονται μόνο με συμβατούς με τον IBM υπολογιστές, και έχουν μορφή κάρτας που καταλαμβάνει ένα slot και θεωρείται από το σύστημα σα μια σειριακή θύρα.

Τα εξωτερικά modems είναι γενικά ακριβότερα από τα εσωτερικά, γιατί περιέχουν το δικό τους τροφοδοτικό και έχουν και δικό τους κουτί.

Για να συνδέσετε ένα modem με τον υπολογιστή σας, το συνδέετε στη σειριακή θύρα ή το τοποθετείτε σε ένα ελεύθερο slot, ανάλογα με τον τύπο του, συνδέετε το τροφοδοτικό του στην πρίζα (αν έχει δικό του τροφοδοτικό - και φυσικά αν έχετε πρίζες, και η ΔΕΗ δεν έχει απεργία, και το μικρό αδελφάκι του φίλου σας από το αποκάτω διαμέρισμα δεν κατέβασε τις ασφάλειες τις πολυκατοικίας σας...) και τέλος συνδέετε το modem στην πρίζα του τηλεφώνου (εδώ καλό θα ήταν να κάνετε και καμιά προσευχή, παρακαλώντας τον καλό Θεούλη να έχει καλά τον ΟΤΕ, που εσείς πολύ αγαπάτε και εκτιμάτε κ.λ.π, και αν είναι δυνατό στείλτε και μια κασσέτα με τις δεήσεις σας στον ΟΤΕ, έτσι, για να ξέρουν πόσο τους εκτιμάτε και τους προσέχετε...)

Αυτά τώρα για τα modems, τον επόμενο μήνα θα δούμε τις ελληνικές βάσεις δεδομένων καθώς και τα διάφορα χαρακτηριστικά τους.

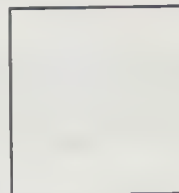
Εσείς μέχρι τότε ...

. . . . . A T D P  
555555....CONNECT.....LOGON  
PLEASE....κ.τ.λ. !!



**USER**

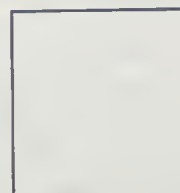
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ**



**ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ**

**USER**

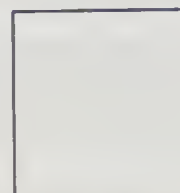
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ**



**ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER  
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ  
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ**

**ΣΥΜΠΑΝ  
COMPUTERS**

**ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER**



**ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS  
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ  
106 82 ΑΘΗΝΑ  
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER**



# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ    ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ    ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

\* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.

\* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

\* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

# USER

## ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

\* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο            με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....ΤΚ.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....ΗΛΙΚΙΑ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:.....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

## ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.....

ΤΚ.....ΠΟΛΗ.....ΤΗΛ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ.....

ΗΛΙΚΙΑ.....ΥΠΟΓΡΑΦΗ.....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

\* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ

\* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ  
\* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ



# STUNT CAR RACER

Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πυραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφενδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόσαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.



SCREEN SHOTS MAY VARY

Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

*Micro  
Style*



COMPUTERS

DELTA



<b>ΤΙΤΛΟΣ</b>	DEJA VU II
<b>HOUSE</b>	ICOM SIMULATIONS
<b>FORMAT</b>	PC,AMIGA,ST
<b>ΤΙΜΗ</b>	3000(PC),2700(AM,ST)
<b>TEST</b>	PC
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	Delta Computers

ΤΟΥ Θ. ΡΑΠΤΟΠΟΥΛΟΥ

**L**as Vegas η πόλη που δεν κοιμάται ποτέ. Αν έχετε δει στην τηλεόραση την πολύ επιτυχημένη σειρά "οι σκληροί του Σικάγο", και θα θέλατε να ζήσετε και εσείς μερικές νύχτες στη πόλη που δεν κοιμάται ποτέ, τότε σίγουρα αυτό που ψάχνετε θα το βρείτε στο DEJA VU II. Όσοι από εσάς βέβαια έχετε γνωρίσει τον μαγικό κόσμο του DEJA VU I είναι σίγουρο πως το DEJA VU II θα είναι μια απολαυστική συνέχεια.

<b>ΓΡΑΦΙΚΑ</b>	97
<b>ΚΙΝΗΣΗ</b>	95
<b>ΗΧΟΣ</b>	85
<b>ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ</b>	90
<b>ΠΛΟΚΗ</b>	97
<b>ΠΑΚΕΤΟ</b>	95
<b>ΑΝΤΟΧΗ</b>	95
<b>ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ</b>	84
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>94</b>

## Deja Vu II LOST IN LAS VEGAS

Σ Ε Ν Α Ρ Ι Ο

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**B**ρίσκεστε αναίσθητος στο μπάνιο ενός δωμοτίου του ξενοδοχείου Lucky Dice. Σιγά σιγά ξοναβρίζετε τις αισθήσεις σας, και αρχίζετε να θυμάστε τι είχε συμβεί. Νιώθετε μια ζαλόδα και έναν πόνο στο πίσω μέρος του κεφαλιού σας. Θυμόστε δύο όνδρες που σας απήγαγαν με το ζάρι από το Σικάγο, και σας μεταφέραν στο Las Vegas. Σας οδήγησαν μπροστά στο σφεντικό τους, τον αρχικάνγκστερ Tony Malone. Φημολογίες συνδέουν τον Tony Malone με τον Joey Siegel. Ο Joey Siegel είναι ο κακοπακός που είχατε διαλευκάνει την δολοφονία του. Όπως ονακαλύψατε ο Joey Siegel έκανε δουλειές του Malone στο Σικάγο. Ο ξαφνικός θάνατος του Siegel δημιούργησε ένα έλλλημα 112000 δολαρίων στα χέρια του Malone. Ο Malone σας κάνει μια πρόταση: ή μέσα σε μια βδομάδα θα βρίσκατε τι έγιναν τα λεφτά και θα του τα δίνετε ή ο ένοχος θα εισάγονταν εσείς, και για να μην έχετε καμία πιθανότητα να το σκάσετε από το Las Vegas, βάζει τον εκτελεστή του Stogie Martin να σας παρακολουθεί συνέχεια. Σηκώνεστε από το πάτωμα, και ντύνεστε, βγαίνετε έξω από το μπάνιο και βρίσκεστε στο υπονοδωμένο. Μέσα στην ζαλάδα σας νιώθετε ένα χτύπημα στην πλάτη. Γυρνάτε και βλέπετε τον Stogie Martin. Ο Stogie σας υπενθυμίζει τις οδηγίες που έχει. Εσάς σας μένει μόνο μια εβδομάδα για να βρείτε μια άκρη.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού βασίζεται σε μια τεχνική που δημιούργησε η Icom Simulations και είναι γνωστή ως icon-driven. Η οθόνη του υπολογιστή χωρίζεται σε έξι παράθυρα. Στο κεντρικό και πιο μεγάλο παράθυρο, εξελίσσεται η περιπέτεια. Σε αυτό το παράθυρο εμφανίζονται οι χαρακτήρες της περιπέτειας και οι διάφορες τοποθεσίες. Αριστερά της οθόνης υπάρχει ένα παράθυρο το οποίο είναι το inventory σας. Σε αυτό το παράθυρο μπορείτε να δείτε τα πράγματα που έχετε συλλέξει. Για κάθε αντικείμενο υπάρχει και το ανάλογο σχήμα που απεικονίζεται στο inventory και όχι κάποια λέξη. Θα πρέπει να θυμάστε ότι το inventory δέχεται ένα συγκεκριμένο οριζόντιο αντικειμένων ανάλογα με το βάρος και τον όγκο που έχουν. Αυτό το σημείο πιστεύω πως ανεβάζει αρκετά τη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει το παράθυρο για τα μηνύματα, στο οποίο εμφανίζονται οι περιγραφές αντικειμένων και χώρων και οι διάλογοι ανάμεσα στα διάφορα πρόσωπα. Στην πάνω μεριά της οθόνης υπάρχει το παράθυρο το οποίο περιλαμβάνει όλο το λεξιλόγιο. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι το εξής: EXAMINE, OPEN, CLOSE, SPEAK, OPERATE, GO, HIT, CONSUME. Στη δεξιά μεριά της οθόνης υπάρχουν δύο παράθυρα το Exits και το Self. Το πρώτο μας δείχνει τις εξόδους που υπάρχουν στα σημεία που βρισκόμαστε και το δεύτερο αντιπροσωπεύει τον εαυτό μας. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με



# P A R A D I S E



Keyboard ή με mouse. Το mouse σας δίνει πά γρήγορο χειρισμό για αυτά καλό είναι να χρησιμοποιήσετε mouse και όχι πληκτρολόγιο. Το DEJA VU II λειτουργεί μόνο σε VGA ή EGA.

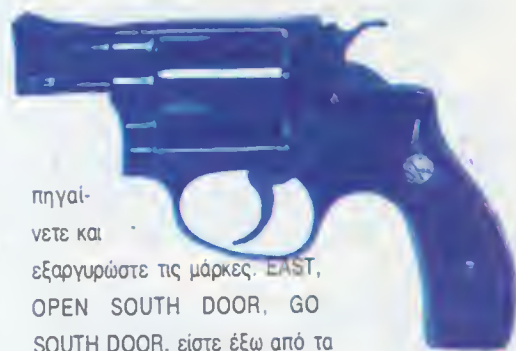
## Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α • Η Χ Ο Σ

**Η** ποιότητα των γραφικών του παιχνιδιού, πραγματικά μας ξάφνιασε. Τα γραφικά, είναι παλύ εντυπωσιακά από την πρώτη κιόλας εικόνα του παιχνιδιού. Η ποιότητα και τα χρώματα των γραφικών πιστεύω πως είναι τα κάτι άλλα. Πιστεύω πως η isam simulations έδωσε τον καλύτερο εαυτό της για να πετύχει αυτό το καταπληκτικό αποτέλεσμα. Τα κάθε αντικείμενα μέσα στα παιχνίδια είναι καλασχεδιασμένα και έχει παλύ καλούς χρωματισμούς. Απακαρύφομα στη περιπέτεια είναι τα τέλος της που σίγουρα θα σας αφήσει άφωνους. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, και σίγουρα προσφέρει και αυτές στη ρεαλιστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η κίνηση στα γραφικά είναι αρκετά εντυπωσιακή, δεν έχετε παρά να δείτε την αναχώρηση του τρένου. Μετά από όλα αυτά που είδαμε μπορούμε άνετα να πούμε πως η κίνηση και τα γραφικά του παιχνιδιού τείνουν στα τέλεια.

## Η Π Ε Ρ Ι Π Ε Τ Ε Ι Α

**Β**ρίσκεστε στα λουτρά γυμνός, απάτε GET TRENCHCOAT, GET PANTS, OPERATE

PANTS ON SHELF, OPERATE TRENCHCOT ON SHELF, OPEN PANTS. Βρίσκετε τα κλειδί του δωματίου σας και τα παρταφάλι σας. OPEN WALLET, EXAMINE FADED NEWSPAPER CLIPPING, EXAMINE FAIRLY RECENT NEWSPAPER CLIPPING, μεταφέρετε τα κλειδί, τα δολάρια, την άδεια οδηγήσεως, τα quarter και τα δύο αποκόμματα εφημερίδων στα inventory. CLOSE WALLET, CLOSE PANTS, OPEN DOOR, GO DOOR, βρίσκεστε στα υπνοδωμάτια, εκεί βλέπετε τον Stacie Martin. GET CIGAR RING, GET TRAIN SCHEDULE, OPEN TRAIN SCHEDULE, EXAMINE TRAIN SCHEDULE, EXAMINE WASTEBASKET, OPEN WASTEBASKET, EXAMINE PIECE OF PAPER. Φεύγετε από την δυτική πόρτα και βρίσκεστε σε έναν διάδρομο. Μπροστά σας είναι τα Casina, τα εισητήρια για Σικάγο κασιτίζει 20 δολάρια, άρα θέλετε και άλλα δολάρια, γ'αυτά OPEN CASINO DOOR, GO CASINO DOOR, GO WEST, OPERATE TEN DOLLARS BILL ON CASHIER. Σας δίνουν 2 μάρκες. GO WEST και σε κάθε dealer, EXAMINE NAME TAG. μέχρι να βρείτε τον Rudy Kowalski. OPERATE FADED NEWSPAPER CLIPPING ON DEALER, αυτός θα σας αφήσει να κερδιάσετε. Πάρτε τις δύο μάρκες στα τραπέζι. Αν θέλετε χαρτί κάντε HIT SELF, αν όχι HIT TABLE. Να σταματάτε εάν έχετε 18-21. Όταν αλλάξουν τον Rudy Kowalski



πηγαίνετε και εξαργυρώστε τις μάρκες. EAST, OPEN SOUTH DOOR, GO SOUTH DOOR, είστε έξω από τα ξενοδοχεία. GO EAST έξω από τα σταθμά των τρένων. OPEN NORTH DOOR, GO NORTH DOOR, GO SOUTH-EAST, EXAMINE DEPARTURES, πηγαίνετε στην απαβάθρα αποχώρησης που διαβάσατε, αν δεν υπάρχει ακόμα EXAMINE DEPARTURES. Η 6 απαβάθρα είναι η αριστερή, η 9 αποβάθρα είναι η δεξιά, και κάτω η 7 και η 8. Μέσα στα τρένα σταν υπάλληλα, OPERATE 20 DOLLARS BILL ON CONDUCTOR. Στα Σικάγο, GO SOUTH, OPERATE QUARTER ON NEWS, STAND CLERK. GET NEWSPAPER, EXAMINE NEWSPAPER. Βγείτε έξω από τον σταθμό, πάρτε ταξί και GO GAB, OPERATE YOUR DRIVER LICENCE ON GABBY. Όταν φτάσετε στα σπίτι σας GO WEST, OPEN BUILDING'S FRONT DOOR, GO BUILDING'S DOOR, OPERATE KEY ON NORTH DOOR, OPEN NORTH DOOR, GO NORTH DOOR. ...



# THOMAS HARDWARE & SOFTWARE

## SOLOMOU 30 ATHENS TEL/FAX : 36.15.362

# SOFT



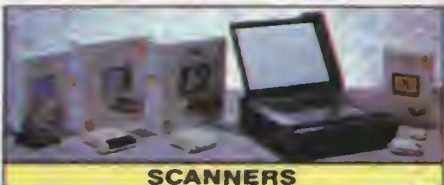
**FLOPPY DISK DRIVES**



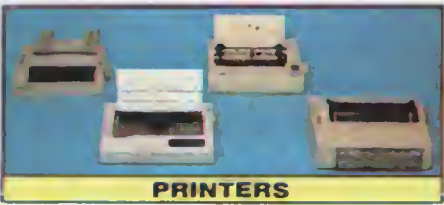
**MONITORS**



**JOYSTICKS**



**SCANNERS**



**PRINTERS**

**AMIGA 2000**



### ST-PROPO Version 3.0

PROBABLY THE MOST POWERFULL PROPO FOR ST WORKS WITH ALL ATARI ST (MONO OR COLOUR) ΠΛΗΘΟΣ-ΒΑΡΟΣ-ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ-ΤΡΙΑΔΕΣ-ΤΕΤΡΑΔΕΣ ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ-ΠΡΩΤΑ/ΔΕΥΤΕΡΑ/ΤΡΙΤΑ-ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ-ΜΟΝΑ/ΖΥΓΑ-ΔΙΑΛΟΓΗ ΕΠΙΤΥΧΙΩΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΣΤΗΛΩΝ ΣΕ ΤΡΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΔΕΛΤΙΑ (ΑΠΛΟ-ΣΥΣΤΗΜΑ-ΝΕΟ ΔΕΛΤΙΟ) ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΕΣ ΑΚΟΜΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΥΡΙΩΣ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

ΖΗΤΗΣΤΕ ΜΑΣ ΔΩΡΕΑΝ DEMO ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ  
ΤΙΜΗ 9000 ΔΡΧ. UPDATE 5000 ΔΡΧ.

ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ST-PROPO 2 ΠΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΓΙΑ UPDATE ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΝΤΑΙ ΝΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

### ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Robotics	Monitors
Clocks	Mouse Contr.
Floppy Disk Drives	Plotters
Hard Disks	Printers
Emulators	Scanners
Graphic Tablets	Scientific Equip
MIDI/Music	Sound Digit
Modems	Sound Samplers
Modulators	Video Enhancers

### ΑΞΕΣΟΥΡΑ

Cables	Power Supplies
Cleaning Kits	Printer Labels
Disks Disk Boxes	Printer Paper
Dust Covers	Printer Ribbons
Joysticks	Stands
Monitor Access	Upgrades
Mouse Access	

### BIBΛΙΑ

ST Dedicated	General Computing
68000 Processor	

### SOFTWARE - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Arcade Games	Sport Sims
Compilations	Adventures
Advanced Sims	Board & Strategy

### ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Art & Graphics	Education
Accounts	Music
CAD	Programming
Communications	Spreadsheets
Databases	Utilities
Desktop Publishing	Word Processors



**ARCADE GAMES**



**ART & GRAPHICS**



**EDUCATIONAL**



**MUSIC**



**BOOKS**

# TS

## THOMAS SOFT

AMIGA - ATARI  
CLUB  
\* ΣΥΝΤΟΜΑ \*

F-19 STEALTH-ATARI-AMIGA  
SHADOW OF THE BEAST II  
SHADOW OF THE BEAST-ATARI  
MIDWINTER-ATARI-AMIGA  
MANHUNTER-ATARI  
EAST VS WEST-ATARI-AMIGA  
HEROES-ATARI-AMIGA  
UNINVITED-ATARI  
SIM CITY-ATARI-AMIGA  
RED STORM-ATARI-AMIGA



# C O D E N A M E I C E M A N

Πολλοί αναρωτιούνται αν το

τέλος της ανθρώπινης κοινότη-

τας προσεγγίζει την πραγματι-

κότητα. Εκατομμύρια άνθρωποι

στον κόσμο ζούν και θιώνουν

καθημερινά το φόβο μιας ολο-

σχερούς, πυρηνικής καταστρο-

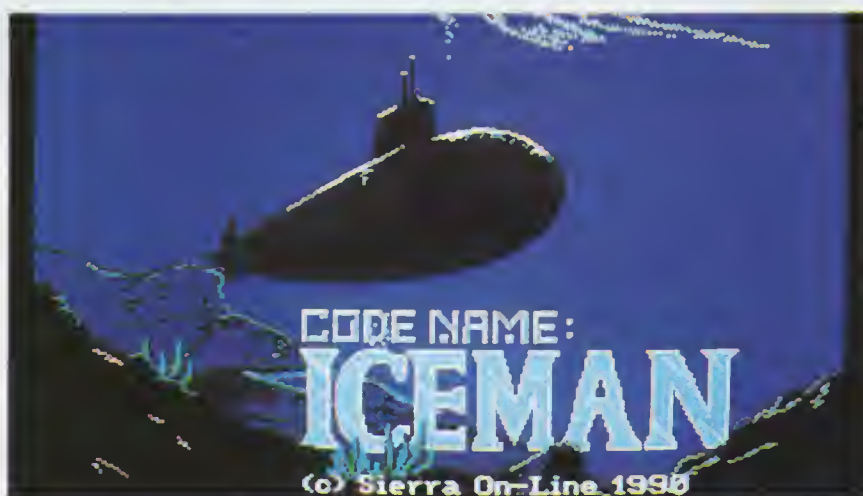
φής. Είμαστε άραγε τόσο κοντά

στο όνειρο μιας ψυχρής, πυρηνι-

κής νύχτας, που θα μας θυθίσει

στο αιώνιο σκοτάδι;

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



**Η** αγωνία αυτή βασίζεται αποκλειστικά και μόνο, σε μια τεχνητή ισορροπία των δυνάμεων εκείνων, που κατέχουν τα πυρηνικά, οπλικά συστήματα, αλλά και στη θέληση εκατομμυρίων ανθρώπων να ζήσουν ειρηνικά.

Όμως το δίκαιο αίτημα για ειρήνη και αφοπλισμό, η Sierra μέσα από το CODENAME : ICEMAN ίσως το αγνόησε και ξάφνιασε όλους εμάς. Το CODENAME : ICEMAN μας οδηγεί σε ξεχασμένες ψυχροπολεμικές καταστάσεις και εποχές. Η αιώνια πάλη του καλού με το κακό αποτελεί την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού, και ενσαρκώνεται από την απαγωγή ενός Αμερικάνου πρέσβη στην Τυννησία, που διέπραξε ένας καλοπληρωμένος Παλαιστίνιος τρομοκράτης, όργανο των Σοβιετικών.

Για να αποφευχθεί λοιπόν, μια σχεδόν αποφασισμένη, πυρηνική σύγκρουση, είναι αναγκαίο ο Johnny Westland, να επέμβει δυναμικά απελευθερώνοντας τον πρεσβευτή και αναβάλλοντας για μια ακόμη φορά το θάνατο της παγκοσμιότητας.

Τι ειρωνεία όμως, στο CODENAME

: ICEMAN οι καλοί Αμερικάνοι μάχονται με τους κακούς Σοβιετικούς για το καλό της ανθρωπότητας, αν οι ΗΠΑ κατέχουν τα τελειότερα πυρηνικά όπλα. Ποιός ξέρει, ίσως υπάρχουν δύο κατηγορίες όπλων, αυτά που σκορπάζουν το θάνατο, άλλοτε με σφαίρες και άλλοτε με λουλούδια.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

**Τ**ο σενάριο του παιχνιδιού πραγματικά ξεφεύγει από τα συνηθισμένα σενάρια. Εσείς είστε ο Johnny Westland, ένας αξιωματικός του πολεμικού αμερικάνικου ναυτικού, και ενώ βρίσκεστε στην Ταϊτή και απολαμβάνετε τον καυτό ήλιο στις παρθένες παραλίες, έρχεται ένα μήνυμα από

<b>TITLOS</b>	CODENAME: ICEMAN
<b>HOUSE</b>	SIERRA
<b>FORMAT</b>	PC, AMIGA, ST
<b>TIMH</b>	8400
<b>TEST</b>	PC με VGA
<b>ΔΙΑΘΕΣΗ</b>	GREEK SOFTWARE





τον στρατηγό Braxton, που σας χαλάει αυτές τις φανταστικές διακοπές.

Σας καλεί αμέσως να πάτε πίσω στο πεντάγωνο για μια πολύ σοβαρή υπόθεση. Υπακούοντας τις διαταγές, φεύγετε άρον άρον και πάτε στο πεντάγωνο όπου εκεί σας ενημερώνουν για την κρίσιμη κατάσταση που επικρατεί.

Ενας καλοπληρωμένος Παλαιστής-τρομοκράτης, όργανο των Σοβιετικών, συνέλαβε τον Αμερικάνο πρέσβη στην Τυνησία, και τώρα ζητούν λίτρα για την απελευθερωσή του. Η ΗΠΑ αρνήθηκαν να δώσουν αυτό το πόσο, και απειλήσαν τους Σοβιετικούς ότι εάν σε ένα μήνα δεν έχουν απελευθερώσει τον Πρέσβη, ο έκτος στόλος θα επέμβει, με αποτέλεσμα να απειλείται η διεθνής ειρήνη από το κίνδυνο του πυρηνικών.

Η αποστολή σας είναι η εξής : θα πρέπει να επιβιβαστείτε σε ένα πυρηνικό υποβρύχιο, που βρίσκεται στο Pearl Harbor και να καταφέρετε να φτάσετε με αυτό στις ακτές της Τυνησίας, και αφού βρείτε που κρατείται ο πρέσβης να τον απελευθερώσετε. Και όλα αυτά σε ένα μήνα.

#### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

**Ο** χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα προηγούμενα παιχνίδια της Sierra, που φυσικά έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική. Τα πλήκτρα είναι F1-F9 για τις λειτουργίες (Help, Sound On/Off,

Save Game, Restore Game, Restart Game, Quit Game).

Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα Cursor Keys ή και με την βοήθεια του Mouse, και είναι αρκετά φυσική αλλά τα προβλήματα δεν λείπουν, μερικές φορές νομίζεις ότι έχει κολλήσει και το περπάτημα γίνεται εκνευριστικά αργό.

Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού απλό αλλά σε πολλές φάσεις γίνεται αρκετά εξειδικευμένο. Το πρόβλημα αυτό το ξεπερνάμε με την βοήθεια του Manual, που μας είναι απαραίτητο για το παιχνίδι του παιχνιδιού. Μερικά ρήματα είναι : ASK, DROP, SEARCH, TELL, BUY, EAT, PLAY, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, TAKE, USE, OPEN, DRINK, STAND, SHOW, ESTABLISH, KISS, MEASURE, CONTACT κ.α.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

**Τ**α γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα και το κάθε τι είναι σχεδιασμένο με την παραμικρή λεπτομέρεια, πραγματικά και αυτή τη φορά η Sierra έδωσε ότι καλύτερο θα μπορούσε να δώσει.

Οι χρωματισμοί του Codename : Ice Man είναι αρκετά ζωηροί, και οι συνδυασμοί των χρωμάτων είναι πάρα πολύ επιτυχημένοι. Το κυρίαρχο χρώμα στην περιπέτεια είναι το γαλάζιο, που ταιριάζει απόλυτα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι

αρκετά πειστική, αλλά όχι και τόσο ρεαλιστική. Για παράδειγμα το σημείο που πρέπει να μαντέψετε ότι υπάρχει ζημιά στα οπτικά συστήματα, χωρίς να σας ειδοποιήσει κανείς.

#### Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

**Ε**κινώντας την περιπέτεια βρίσκεστε αραγμένος σε μια πανέμορφη παραλία και απολαμβάνετε τον ήλιο. LOOK, LOOK CHAIR, LOOK TABLE, στην καρέκλα βλέπετε το πουκαμισό σας και στο τραπέζι μια εφημερίδα. READ NEWSPAPER, STAND. Πηγαίνετε μια οθόνη αριστερά, και βλέπετε μια παρέα να παίζει βόλεϊ, TALK TO WOMAN, σας προτρέπει να παίξετε μαζί τους, PLAY BALL. Καθώς παίζετε ταυτόχρονα κερδίζετε και αρκετούς πόντους, όλα πάνε καλά μέχρι την στιγμή που από κάποιο λάθος η μπάλα πέφτει μέσα στην θάλασσα. Η κοπέλα που παίζει μαζί σας αποφασίζει να πάει εκείνη να φέρει την μπάλα. Ξαφνικά την ακούτε να ζητάει βοήθεια μέσα από τη θάλασσα, αμέσως μπειτε στη θάλασσα από το μέρος που πήγε, μετά από λίγο την βγάζετε έξω, η κοπέλα έχει χάσει τις αισθήσεις της. Εσείς θα πρέπει να της προσφέρετε τις πρώτες βοήθειες. Το manual σας λέει πώς στην σελίδα 17, SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH THE AIRWAY, LOOK LISTEN AND FEEL, GIVE TWO BREATHS, LOOK LISTEN AND FEEL, CHECK PULSE, BEGIN COMPRESSIONS.





Η κοπέλα μετά από την βοήθειά σας συνέρχεται, TALK TO WOMAN, πήγαινε τώρα στην καρέκλα σας και WEAR SHIRT. Πήγαινε στην ρεσεψιόν, εξώ από την ρεσεψιόν LOOK STAND, OPEN DOOR, πήγαινε κοντά στην κοπέλα που βρίσκεται στην ρεσεψιόν LOOK WOMAN, TALK WOMAN, GET KEY, LOOK KEY (μπανγκαλόου Νο 6), πήγαινε δεξιά και μπίτε στο μπάρ. Πήγαινε στο τραπέζι με την κοπέλα κάτω δεξιά. LOOK WOMAN, TALK WOMAN, ASK HER NAME, TALK STACY, TALK STACY, DANCE, χορέψτε για λίγο και μετά LEAVE. Μολίς πάτε στο τραπέζι πήγαινε κοντά της και BUY DRINK FOR STACY, θέλει σαμπάνια, πάρτην και αφού γεμίσετε τα ποτήρια SIT. Μετά από λίγο σας λέει να την συνοδέψετε στο σπίτι της, απάντηστε YES. Εξω από το σπίτι της KISS STACY, σας προτείνει να μπίτε μέσα, απάντηστε YES. Μέσα πήγαινε κοντά της SIT, TALK STACY σας λέει ότι έχει χάσει κάποιο σκουλαρίκι, εσείς KISS STACY 5 φορές, και κάνετε έρωτα.. Το άλλο πρωί, η STACY δεν είναι στο δωμάτιο STAND, LOOK DESK, GET NOTE, READ NOTE είναι ένα μήνυμα που άφησε η Stacy για εσάς. Βγείτε έξω και αριστερά από την σκάλα, βρίσκετε στην άμμο το σκουλαρίκι της Stacy, LOOK GROUND, LOOK GLIMMER, GET EARRING, OPEN EARRING, LOOK IN EARRING, GET MICROFILM βρίσκετε ένα μικροφίλμ μέσα στο σκουλαρίκι της Stacy, άρα η Stacy είναι πράκτορας. Πήγαινε στο δωμάτιό σας, στην ντουλάπα

SEARCH POCKET, GET BOOK, READ BOOK βλέπετε δύο τηλέφωνα, πήγαινε στο συρτάρι και OPEN DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET ID, GET CHANGE.

Τώρα πήγαινε στην ρεσεψιόν πάλι, από BUY NEWSPAPER, μπίτε στη ρεσεψιόν και TALK TO WOMAN, εκείνη σας λέει ότι έχετε ένα μήνυμα από τον Braxton, GET MESSAGE, READ MESSAGE. Στο τοίχο βλέπετε μια πινακίδα READ SIGN, έχει ένα τηλέφωνο (555-6969) για μεταφορά. Πήγαινε αμέσως στο δωμάτιο σας και πάρτε τον Braxton USE PHONE (1-202-555-2729), TALK TO MAN, σας λέει ότι πρέπει να πάτε αμέσως στο πεντάγωνο. Αρα USE PHONE (555-6969), TALK TO MAN και κανονίζετε για την μεταφορά σας στο αεροδρόμιο, τώρα πήγαινε στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού και θα σας περιμένει ένα караβάκι, όπου θα σας πάει στο αεροδρόμιο.

Μπαίνετε στο αεροδρόμιο και αμέσως φεύγετε για το πεντάγωνο, όταν φτάνετε στο αεροδρόμιο της Ουάσιγκτον θα έρθει ένα κυβερνητικό αυτοκίνητο να σας πάρει. Βγαίνει ο οδηγός και σας ρωτάει εάν είσατε ο Westland, εσείς του απαντάτε φυσικά YES και κάνετε SHOW ID.

Μετά από λίγο θα φτάσετε στο πεντάγωνο όπου στον θυρωρό-φύλακα θα κάνετε SHOW ID, μετά θα πάτε στο ασανσέρ που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά και PRESS BUTTON, στον όροφο που θα φτάσετε στο φύλακα θα κάνετε SHOW ID, θα πάτε στη πόρτα και θα μπίτε μέσα. Εκεί θα



σας ενημερώσουν για την κατάσταση που επικρατεί και για την αποστολή που θα αναλάβετε. Όταν τελειώσει η ενημέρωση θα πάτε στο τραπέζι και LOOK TABLE, GET ORDER και θα βγείτε έξω. Πήγαινε κοντά στο φύλακα και ASK CARD, SHOW CARD, GET CARD, πήγαινε στο ασανσέρ και PRESS BUTTON και πάτε πάλι στη είσοδο, βγαίνετε και ταξιδεύετε αεροπορικά για το Pearl Harbor. Εξω από το αεροδρόμιο βλέπετε ένα άνδρα κάνεις TALK TO MAN και αυτός σας ρωτά εάν είστε ο Westland απαντάτε YES, SHOW ORDER και τελικά φτάνετε έξω από το υποβρύχιο. Πάτε κοντά στον άντρα και TALK MAN, SHOW ORDER, και μπαίνετε μέσα στο υποβρύχιο.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
<b>ΓΕΝΙΚΑ</b>	<b>95</b>





# SPELL SHOP

ΤΟΥ ΘΟΔΩΡΗ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Γ**εια και χαρά, σε όλους τους οπαδούς της στήλης Spell Shop. Γι'αυτό το μήνα έχουμε μερικές καλές προσφορές στο μαγαζάκι μας, που θα σας δώσουν μερικές λύσεις γι αυτό το %\*\$\$% Adventure που έχετε κολλήσει εδώ και καιρό, και δεν βγαίνετε απο το σπίτι σας, και το κορίτσι σας σας χώρισε, και έχετε χάσει 5 κιλά γιατί μπροστά στο monitor που καιρός για φαγητό. Ομως, καλό θα ήταν, να πάρετε μία σελίδα και να μας γράψετε κάποια λύση, κάποια τεχνική για κάποιο adventure που παίζετε εδώ και καιρό, έτσι ώστε να μην βρεθεί κανείς στη θέση την δικιά σας!!

## COLONEL'S BEQUEST



Χρησιμοποιείστε το μονόκλ για μεγενθυντικό φακό. Εξετάστε τον δίσκο, το μπουκάλι του κονιάκ, τα ποτήρια, και τις πατημασιές στη λάσπη.

Από την αποθήκη πάρτε το OILCAN και το CROWBAR μέσα από την άμαξα.

## CODENAME: ICEMAN

Τη δεύτερη μέρα : Καθώς βγαίνετε από το σπίτι της Stacy, λίγο αριστερά βρίσκετε το σκουλαρίκι της. Ανοίξτε το και βρείτε το

MICROFILM. Πάρτε τα ψιλά μέσα από το συρτάρι σας και αγοράστε εφημερίδα. Πάρτε το BLACK BOOK από την τσέπη του μαύρου κουστουμιού. Στην Ουασιγκτόν όπου πάτε κάντε SHOW I.D.

## CONQUEST OF CAMELOT

Μην φύγετε χωρίς να έχετε το lodestone από την κασέλα του Μέρλιν. Μιλήστε με όλους, σας δίνουν πολύ χρήσιμες πληροφορίες : ο Θησαυροφύλακας σας λέει για τον Gawaine, ο φρουρός έξω στην πόρτα για τον Gallahad και η Γκουενεβέρη γιά τον Lancelot. Πρίν φύγετε μελετείστε το χάρτη προσεκτικά. Στους θεούς δώστε GINE COIN (χρυσό). Στο Tor στην μάγισσα OFFER SLEEVE (θα το πάρετε από το σκελετό στην αρχή της περιοχής του Black Knight).

Τα τρία παραπάνω SPELL μας τα έστειλε ο φίλος μας ο ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΕΛΗΣ από τα Χανιά



# LARRY III

Μετά την αποτυχημένη προσπάθεια σου να κάνεις έρωτα με την Passionate Patti, θα πρέπει σίγουρα να σκεφτείς σοβαρά τα λόγια της και να πράξεις ανάλογα. Η Patti σε βρίσκει χοντρούλη και εσύ σίγουρα θα πρέπει να αδυνατίσεις. Πας λοιπόν στην Fat City.

Μπαίνοντας μέσα στην Fat City βλέπεις τρεις πόρτες: κάνεις open door (+3) στην αριστερή και βρίσκεσαι στα δωμάτια με τα lockers.

Τώρα θα πρέπει να βρεις τα locker με τα ναύμερα 69, όταν τα βρεις κάνεις open locker και πρέπει να δώσεις τον κωδικό που απατελείται από 3 αριθμούς. Η κάρτα της Suzi από την πίσω μεριά έχει τρία καταστήματα, βρες σε παιές σελίδες του manual αναφέρονται τα τρία καταστήματα,

και γράψε τους αριθμούς των σελίδων με τη σειρά των καταστημάτων και τα νταυλάπι θα αναίξει (+100). Τώρα κάνεις wear sweats (+4) και πάς στην αίθουσα γυμναστικής και κάνεις και τις τέσσερις ασκήσεις (Leg Curl, Bench Press, Pull Up, Bar Pull) (+100). Πας πάλι πίσω στα νταυλάπι και φοράς την πετσέτα (wear towel), πηγαίνεις στα νταύς και open fancet, use shoar (+60), turn off fancut. Πας και πάλι στα νταυλάπι και κάνεις use towel (+22), get spray (+27). Βγαίνεις από τα δωμάτια με τα lockers και πηγαίνεις στην πόρτα που βρίσκεται ακριβώς μπροστά από την είσοδο, open door (+3), μόλις μπεις μέσα καίγεις την Bambi (look Bambi) και Help Bambi in Video (+99).

# KINGS QUEST IV

Ένα από τα πιο γνωστά και πιο καλά Adventure της Sierra είναι το King's Quest IV. Να ένα καλό Spell που μας δίνει την δυνατότητα να τελειώσουμε αυτό το Adventure χωρίς κανέναν κόπο. Πατάμε Alt-D και μετά γράφουμε GET ALL και πατάμε RETURN, αμέσως μας εμφανίζεται η φράση object number, εμείς μπορούμε να δώσουμε έναν αριθμό από το 1 μέχρι και το 44 που είναι συνολικά τα αντικείμενα και αμέσως να το αποκτήσουμε.

Συνολικά τα αντικείμενα είναι τα εξής:

1.Golden Ball 2.Pouch of Diamonds 3.Gold Crown 4.Obsidian Scarab 5.Locket 6.Silver Baby Rattle 7.Bag of Cold Coins 8.Medal of Honor 9.Toy Horse 10.Red Rose 11.Gold Key 12.Magic Telisman 13.Magic

Fruit 14.Silver Fruit 15.Wooden Lute 16.Bow and Arrows 17.Book of Shakespeare 18.Sheet Music 19.Sharp Axe 20.Bone 21.Shovel 22.Fishing Pole 23.Dead Fish 24.Glass Eye 25.Skeleton Key 26.Pandora's Box 27.Golden Bridle 28.Silver Whistle 29.Unlit Oil Lantern 30.Peacock Feather 31.Small Board 32.Magic Hen 33.Brake Shovel 34.Large Earthworm 35.Glass Bottle Note 36.Note 37.Bow and Arrow 38.Bow 39.Lit Oil Lantern 40.Rose with Gord Key 41.Glass Bottle 42.Baited Fishing Pole 43.Glass Bottle 44.Red Rose. Ακόμα με Alt-X εμφανίζονται οι συντεταγμένες του σημείου που βρίσκομαστε και Alt-P εμφανίζεται το αρνητικό της οθόνης (μεγάλη βοήθεια για την σκοτεινή στηλιά).

# LARRY III

Στην αρχή του παιχνιδιού πάρε ταξί και πήγαινε στο Store (+1), εκεί βλέπεις ένα τηλέφωνο, πλησίασε και Look Phone (+1), βλέπεις έναν αριθμό τηλεφώνου, σημείωσέ τον κάπου. Τώρα ψάξε το πορτοφόλι σου (Wallet) στις Business Card εκεί είναι γραμμένο το τηλέφωνο της Sierra.

Use Phone πάρε το τηλέφωνο της

Sierra (+5). Use Phone πάρε τώρα τον αριθμό που βρήκες (+2). Πήγαινε στην δίπλα οθόνη και ξαναγύρισε στο τηλέφωνο, το ακούς να χτυπά σήκωσέ το (+5).

Γι' αυτό το μήνα φτάσαμε στο τέλος. Όμως τον άλλο μήνα θα είμαστε και πάλι μαζί με νέες λύσεις. Μέχρι τότε καλό... adventuring!!

# SPACE QUEST III

Το παρακάτω SPELL μας το έστειλε ο φίλος μας Α.ΣΙΝΙΟΡΑΚΗΣ από τον Πειραιά, και μας βοηθά να ανοίξουμε την πόρτα ασφαλείας στον πλανήτη Pestulon. Πηγαίνεις στο ασανσέρ και μπαίνεις μέσα. Μόλις φτάσεις επάνω προχώρα προς τα επάνω και μπες στην πρώτη πόρτα αριστερά. Πάρε το Coverals (Get Coverals), βρίσκεις ένα Vaporizer. Τώρα πήγαινε στο δωμάτιο με τα πολλά γραφεία, όπου πρέπει να βρεις την διαδρομή προς το φωτοτυπικό μηχάνημα. Προσοχή κάθε καλάθι σκουπιδιών που συναντάς θα πρέπει να κάνεις Use Vaporizer για να μην σε καταλάβουν. Λίγο πριν το φωτοτυπικό υπάρχει μια φωτογραφία στον τοίχο (Get Picture), στο φωτοτυπικό Look Machine, Copy Picture. Την φωτογραφία θα πρέπει να την βάλεις στην θέση της. Τώρα πήγαινε στο γραφείο του αρχηγού, αν είναι μέσα μην μπεις πήγαινε βόρεια και δεξιά και ξαναγύρνα πάλι πίσω. Τώρα ο αρχηγός δεν είναι στο γραφείο του, μπες άδειασε το καλάθι του και πάρε πάνω από το γραφείο του την KeyCard. Τώρα γύρνα πίσω στο διάδρομο. Προχώρα βόρεια, μέχρι να βρεις την επόμενη πόρτα δεξιά. Δεξιά της πόρτας υπάρχει ένα μηχάνημα βάλε την KeyCard (Insert Card) και αμέσως Hold Photo, και η πόρτα ασφαλείας ανοίγει.



# CD ROMS

## ΑΤΕΛΕΙΩΤΑ Megabytes ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ....ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ !

του R.GRELLONI

Ολοι κάπου θα έχετε διαβάσει για την μελλοντική διασκέδαση, τα CD-Roms. Συσκευές αποθήκευσης που θα λύσουν πολλά προβλήματα, θα τοποθετήσουν στο έπακρο δυνατότητες υπολογιστών, θα προωθήσουν νέου είδους software και τέλος θα δώσουν την επανάσταση στη νέα γενιά υπολογιστών. Μαζί, θα κάνουμε μια ξενάγηση στα CD-roms (σε αυτά που υπάρχουν ή σε αυτά που πρόκειται να κυκλοφορήσουν), στο software που υπάρχει καθώς και στα παιχνίδια.

### TO HARDWARE

**Ε**άν προσέξατε τον τελευταίο καιρό οι εταιρείες παραγωγής cd έχουν κατακλύσει την διεθνή αγορά. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν, στην Αμερική, εσωτερικά cd-drives που ταποθετούνται σε θέσεις των pc 5.25", εξωτερικά με κάρτα controller που μπαίνει σε μία θύρα του pc ακόμα υπάρχουν και pc-at μηχανήματα που στα standard configuration τους περιλαμβάνουν και cd-rom drive π.χ. (Headstart, Philips κ.τ.λ.). Μία από τις καλύτερες εταιρείες κατασκευής cd-rom είναι η Hitachi, η οποία καταλαμβάνει αυτή τη στιγμή τα 70% της αγοράς στα cd-rom με τα εσωτερικά μοντέλα CDR-3600. Η Philips (πρωτόπορα εταιρεία στα cd-players) έχει κυκλοφορήσει τα CM121 για pc, και τα παυλάει χωριστά ή επάνω στα μηχανήματα της. Η NEC όμως έχει παρουσιάσει ένα φορητό cd rom, τα CDR35, τα οποία συνδέεται και με laptops. Όμως εάν να μιλάμε ότι τα cd-roms είναι μόνο για pc's τότε είστε γελασμένοι. Cd-roms υπάρχουν και για άλλα μηχανήματα όπως :

Archimedes, τα οποία cd-rom έχει κατασκευαστεί σε συνεργασία της



Acorn και της Next Technology (καμία σχέση με τα Next του Steve Job's) και μπορείτε να τα αγοράσετε είτε μόνα του είτε με τον A3000. Επίσης αυτό το cdrom έκτας από τα φόρτωμα των δεδομένων σας μπορεί να παίξει και τα cd μουσικής που κυκλοφορούν στα εμπόριο. Amiga. Η Commodore έχει βγάλει μία μυστήρια (θα έλεγα) συσκευή, η οποία περιέχει μία Amiga χωρίς πληκτρολόγιο, ένα Cd-drive, δύο Joystick ports, μία θύρα για diskdrive και 1 MB ram. Και αυτό το μηχανήμα επίσης παίζει και cd μουσικής. ATARI ST. Και η ATARI έχει στα ράφια της ένα cd rom drive άλλα υπάρχει κάποια πρόβλημα γιατί αν και η ATARI είχε φτιάξει τέτοια drives από τα 1985 δεν τα είχε πάλι καλά στις πωλήσεις. Τώρα περιμένει να δει πως θα πάνε οι αλλαγές στις πωλήσεις και ανάλογα θα πράξει. 8-BIT. Για τα 8-μπιτ μηχανήματα δεν έχει βγει κάποια συγκεκριμένα cd rom drive, όμως οι εταιρείες software έχουν κατασκευάσει ένα καλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με το οικιακό cd-player που μπορεί να υπάρχει στα σπίτια σας. Αυτό το καλώδιο τα παυλάνε μαζί με συλλογές παιχνιδιών που είναι αποθηκευμένες σε cd-rom. CONSOLES. Και για τις κονσόλες δεν έχει κυκλοφορήσει τίποτα ακόμα.

Όμως η Sega και Nec έχουν αναγγείλει την μελλοντική κατασκευή για





τις παιχνιδιομηχόνες τους.

## TO SOFTWARE

Το Software που κυκλοφορεί για cd roms ακόμα δεν είναι αρκετό, όμως είναι ορκετά οξιόλογο. Το παιχνίδι -αν και σε πειροματικά στόδιο -θα είναι εντυπωσιακά γιατί χάρη στην ικονάτη αποθήκευση του cd, τα backgrounds και οι ηχοι θα είναι οληθινοί. Πολλά software houses πειρομοτίζονται στις εφορμογές του cd-rom. Τα παιχνίδια που έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν είναι:

### 1st EDITION

Αυτά το cd το έχει κοτασκευάσει η Rainbow Arts και περιέχει μιο συλλάγη απο 30 παιχνίδια που τρέχουν στον C-64. Μαζί με το δισκάκι υπάρχει και το καλλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με το cd player που έχειται σπiti σας. Οι τίτλοι των παιχνιδιών είναι οπο το best sellers άπως: Exploding Fist II, Leader Board, Jinks, Mission Elevator, Mule κ.τ.λ.

## CD TOP TWENTY SOLIDGOLDDEVEL OPER

20 τίτλοι παιχνιδιών υπάρχουν σε ουτά το cd και το software house που το έφποξε είναι η Cosmi. Κυκλοφορεί για C-64 και λειτουργεί με το γνωστά καλλώδιο. CODE MASTERS CD GAMES PACK Το ίδιο ισχύει και στη συλλογή της Code Masters. Λειτουργεί με το βοηθητικά καλλώδιο και τρέχει σε C-64. Η συλλογή περιλαμβάνει γνωστά παιχνίδια της εταιρείας.

## DEFENDER OF THE CROWN

Ενο οπο το καλύτερα παιχνίδι που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ, τώρο υπάρχει και σε cd έκδοση. Η cd έκδοση περιέχει φοντοστικά γραφικά και digitized ήχους. Κυκλοφορεί για pc και τρέχει σε ega, vga οθόνη.

## VIRGIN: NORTH POLAR EXPEDITION

Ενο παιχνίδι που συνδιάζει arcade δράση αλλό και μάρφωση. Εκτος οπο την pc έκδοση θα κυκλοφορήσει και αυτή του Αρχιμήδη. Μελλοντικά θα κυκλοφορήσουν ορκετοί τίτλοι όπως: BATMAN DIGITAL JUSTICE (Apple MAC) TITAN



(FM Towns) COSMIC OSMO (Apple MAC) MANHOLE (MAC, Philips, FM Towns) ZAKMCKRACKEN (FM Towns) IT CAME FROM THE DESERT (PC, PC Engine) Βέβαιο εκτάς οπο παιχνίδι υπάρχουν και πιά σοβαρές εφορμογές άπως:

## ORIGINAL OXFORD ENGLISH DICTIONARY

Κυκλοφορεί για pc και περιλαμβάνει άλο το Αγγλικό λεξικό. Και... ξεχάστε το ξεφύλισμο!

## GUINNESS DISK OF RECORD

Το βιβλίο των ρεκόρ του Guinness σε cd. Εκτός βέβαιο οπο το ρεκόρ υπάρχουν και φωτογραφίες, ηχοι, animation. Κυκλοφορεί για pc και MAC.

## ELECTROMAP WORLD ATLAS

Ενος ηλεκτρονικός πογκάσμιος χάρτης που προσφέρει και την παραμικρή πληροφορία για μια χώρα που θέλετε να μάθετε. Κυκλοφορεί σε PC.

## COMPTON'S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

Κυκλοφορεί για PC. Οι τίτλοι άπως βλέπετε, είναι οκόμο λίγοι. Όμως σε μερικά χρόνια θα έχουν γεμίσει την ογορά μιά και το στονταρτ της δεκοετίας μας θα είναι ουτό το μικρά οσημόχρωμο μικρά δισκάκι. Εμείς τι άλλο νο πούμε; "Θούμο παιδάκι μου... θαύμα!!".

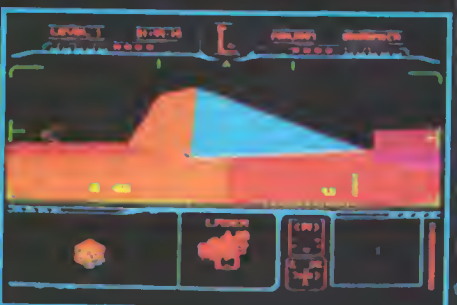


## ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Την έρευνα και ανακάλυψη για τα Compact Disks την έκανε πρώτη η Philips γύρω στο 1970, όταν είχε εφεύρει τα 12-ιντσα δισκο Laservision. Όλες οι πληροφορίες ήταν αποθηκευμένες ψηφιακά και τα CDplayers τις μετάφραζαν σε αναλογικά. Στα Cd-rom τώρα, είναι φτιαγμένα αχι για να παίξουν ψηφιακούς ήχους αλλά για να μεταφέρουν ψηφιακά δεδαμένα -μέσω ενός controller- κατευθείαν στη μνήμη του υπολογιστή. Ταν Ιούνια του 1985 η Philips ένωσε τη δύναμη της με την Sony ώστε να δημιουργήσουν ένα στονταρτ cd-rom τα απαια απομάστηκε ISO9660. Δηλαδή το κοινό 12-ιντσα δισκάκι. Τώρα αι στατιστικές για τα cdrom τι λένε: Οτι μπορείς να αποθηκεύσεις 550Mb δεδαμένων σε ένα δισκάκι cd, που αυτό μεταφράζεται σε: 250000 σελίδες A4 κειμένου, 5000 εγχρωμες φωτογραφίες, 72 λεπτά ήχους (ή μουσική). Η αλλιώς 1500 δισκέτες 5.25" ή 760 δισκέτες 3.5".



# MATRIX MARAUDERS



## MATRIX MARAUDERS

ΤΗ ΕΝΑ - ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ. Η ΩΡΑ ΣΑΣ ΗΡΘΕ...

Καθώς αρμάτε ανάμεσα στα αυμπλέγματα μαζών των ταούνελ του θανάτου, πρέπει να ξεπεράσετε τις επικίνδυνες στρεβλώσεις και στροφές αν θέλετε να αυνεχίσετε την παρέα σας στα παιχνίδια. Η θανάσιμη παρέα του αγωνιστικού αχήματος περνάει από ένα δίκτυο αρυχείων τα απαία είναι γεμάτα από banus (παι περιλαμβάνουν ενισχυτές ταχύτητας και κάψαυλες καυαίμων), τα απαία πρέπει να αυλλέξετε πρακειμέναν να επιβιώσετε.

Πρόκειται για ένα μοναδικά τριαδιάστατα παιχνίδι δράσης.

Είναι α φανταστικότερας εξαιμωτής αγωνιστικής αδήγησας που θα βρείτε σ' αυτή την περιοχή του Γαλαξία.

Εχει δυνατότητα αύνδεσης μέσω της αειριακής θύρας για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Digitised ακαυστική βαθεία πλοήγησης.

Παλλαπλή δυνατότητα επιλογής απλιαμαύ.

Η αποστολή σας: Να αναδειχθείτε Πρώτος Εξολοθρευτής ώστε να γίνετε αποδεκτός ως ο μοναδικός ικανός και κατάλληλος για την αφρόκρεμα των διαγαλαξιακών πιλότων!! Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την πρόκληση;

Διάθεση:

DELTA

COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820843 - 5811532

ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΕ



# COMPUTERS ORDER



# SYMPTAN MAIL

## FOOTBALLER OF THE YEAR II

AMS/D	2.600
C64/D	2.600
SP/D	2.600
C64/C	1.900
SP/C	1.900

## M1 TANK PLATOON

PC 5.25"	7.500
PC 3.5"	7.500

## F15 STRIKE EAGLE II

PC 5.25"	6.500
PC 3.5"	6.500



## F19 STEALTH FIGHTER

PC 5.25"	7.500
PC 3.5"	7.500

## F15 STRIKE EAGLE

ST	3.500
AMS/D	2.600
SP/C	1.900

## PIRATES!

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.900
ST	3.900
AMS/D	3.500
C64/D	3.500

## TURRICAN

AMIGA	3.500
-------	-------



## MICROPROSE SOCCER

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMS/D	2.600
C64/D	2.600
AMS/C	1.900
C64/C	1.900
SP/C	1.900

## LARRY III

PC 5.25" + 3.5"	8.400
-----------------	-------

## BLOOD MONEY

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.900
ST	3.900
C64/D	2.600
C64/C	1.900



## AIRBORNE RANGER

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.600
C64/D	2.600

## SIM CITY

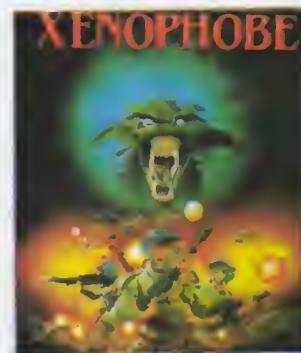
PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500

## INDIANA JONES

### ADVENTURE

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500



## THE KRISTAL

PC 5.25"	6.900
PC 3.5"	6.900
AMIGA	6.900

## BATTLE OF BRITAIN

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500

## BLACK TIGER

AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.500

## IT CAME FROM THE DESERT

AMIGA	3.700
-------	-------



# COMPUTERS



# MAIL ORDER



## ANTHEADS

AMIGA .....3.500

## LARRY II

PC 5.25" .....7.400

AMIGA .....7.400

ST .....7.400

## HEROE'S QUEST

PC 5.25" + 3.5" .....8.400

AMIGA .....7.400

## CODENAME ICEMAN

PC 5.25" + 3.5" .....8.400

## SPACE QUEST III

PC 5.25" + 3.5" .....7.400

AMIGA .....7.400

ST .....7.400

## SPACE QUEST II

AMIGA .....6.900

ST .....6.900

## SPACE QUEST I

ST .....6.900

## POLICE QUEST I

ST .....6.900

## POLICE QUEST II

PC 5.25" + 3.5" .....7.400

ST .....6.900

## COLONELS BEQUEST

PC 5.25" + 3.5" .....8.400

## SHADOW OF THE BEAST

AMIGA .....6.400

ST .....3.900

## KING'S QUEST IV

PC 5.25" + 3.5" .....8.400

## KING'S QUEST TRIPLE

PC 5.25" + 3.5" .....7.400

AMIGA .....7.400

## CONQUEST OF CAMELOT

PC 5.25" + 3.5" .....8.400

## MANHUNTER N.Y.

PC 5.25" + 3.5" .....6.900

ST .....5.500

## SOCCERIAN

PC-AT 5.25" + 3.5" .....8.400



## IMPOSSAMOLE

AMIGA .....3.500

AMS/D .....2.600

## NEVER MIND

PC 5.25" .....3.900

PC 3.5" .....3.900

AMIGA .....3.500

ST .....3.500

## KICK OFF 2

AMIGA .....3.700

ST .....3.700

## HATE

AMS/D .....2.600



## DARK FUSION

AMS/D .....2.600

## SUPER SCRAMBLE

AMS/D .....2.600

## STRYX

PC 5.25" .....3.900

PC 3.5" .....3.900

AMIGA .....3.500

ST .....3.500

## ESCAPE

AMIGA .....3.500

AMS/D .....2.600

## INFESTATION

AMIGA .....3.900

ST .....3.900

## VENDETTA

AMS/D .....2.600

## CHRONO QUEST II

AMIGA .....6.800

ST .....6.800





### BRUCE LEE LIVES

PC 5.25" .....4500  
PC 3.5" .....4500

### CASTLE MASTER

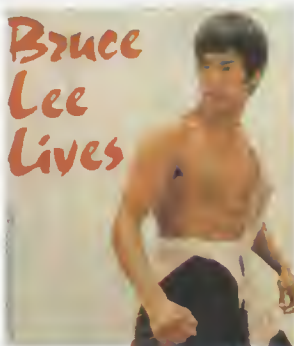
PC 5.25" .....3500  
AMS/D .....2400

### DOUBLE DRAGON II

PC 5.25 .....3500  
AMS/D .....2600

### SHERMAN M4

PC 5.25" .....3500  
PC 3.5" .....3500  
ST .....3500



### BLOODWYCH

AMS/D .....2600

### ITALY 1990

AMIGA .....3500  
ST .....3500  
AMS/D .....2600

### CRACK DOWN

AMS/D .....2600

### SPACE HARRIER II

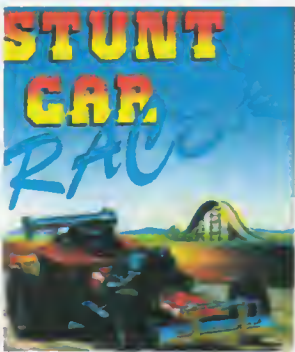
AMIGA .....3500  
ST .....3500  
AMS/D .....2600  
C64/D .....2600  
AMS/C .....1900  
C64/C .....1900  
SP/C .....1900

### SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA .....3900  
ST .....3900

### MIDWINTER

AMIGA .....4500  
ST .....4500



### STUNT CAR

PC 5.25" .....3500  
PC 3.5" .....3500  
AMIGA .....3500  
ST .....3500  
AMS/D .....2600  
C64/D .....2600  
C64/C .....1900

### QUARTZ

AMIGA .....3500  
ST .....3500

### STAR TREK V

PC 5.25" .....5200



### RED STORM RISING

PC 5.25" .....5200  
PC 3.5" .....5200  
AMIGA .....4500  
ST .....4500

### KLAX

AMIGA .....3500  
ST .....3500  
AMS/D .....3500

### RICK DANGEROUS

PC 5.25" .....3500  
PC 3.5" .....3500  
AMIGA .....3500  
ST .....3500  
AMS/D .....2600  
C64/D .....2600  
AMS/C .....1900  
C64/C .....1900  
SP/C .....1900

### MR HELI

AMS/D .....2600  
AMS/C .....1900  
C64/C .....1900  
SP/C .....1900

### XENOMORPH

PC 5.25" .....5200  
PC 3.5" .....5200  
AMIGA .....4500

### DRAKKHEN

PC 5.25" + 3.5" .....3.500  
AMIGA .....3.500  
ST .....3.500







SPEEDKING .....2.400



DJOY II .....5.300

RACEMAKER .....9.300



ULTIMATE .....5.600



SPEEDKING IBM .....4.300

NAVIGATOR .....3.600



JUNIOR .....1.500



SHOOTER .....2.400

\* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ  
\* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81



Η ΝΕΑ ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΠΑΓΩΝ ΕΦΤΑΣΕ

# MIDWINTER



## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ

- Κοσμητικό fractal 3D γραφικό.
- Τεράστια επιφάνεια παιχνιδιού που καλύπτει 160.000 τετρ. μίλια.
- 32 χαρακτήρες, που ο καθένας τους έχει 14 διαφορετικό χαρακτηριστικό και ικανότητες.
- 4 τρόποι μετακίνησης.
- Μεγάλη γεωγραφική ακρίβεια.
- Ανοικτός χάρτης του νησιού.
- Χρήση icons για ευκολία χειρισμού.
- Ανοικτό manual που περιέχει και χρήσιμα στρατηγικά tips.

• ATARI ST - AMIGA - PC

**DELTA**  
COMPUTERS

Σπορής 75, 124 61 Κηφισού - Τηλ: 5811532 - Fax: 5820643



# Bruce Lee Lives



Το δυνατότερο παιχνίδι πολεμικών τεχνών που έχετε  
συναντήσει. Υπέροχα σκηνικά και κίνηση, τεχνητή  
νοημοσύνη των αντιπάλων σας και  
προγραμματιζόμενες ακολουθίες κινήσεων είναι μερικά  
από τα χαρακτηριστικά του. Θα σας μείνει αξέχαστο!

**DELTA**  
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΪΔΑΡΙ, ΤΗΛ. 5011532 - FAX 5820843

